
SUPER GUIAS
SUPERJUEGOS
SKIES OF ARCADIA
Todas las claves para completar el mejor RPG de Dreamcast
PHANTASY STAR ON-LINE
Mundos, misiones y consejos para sobrevivir en Ragol

Cuando pases esta página, seguramente lo harás para comenzar a jugar con Skies of Arcadia. O quizá pasarás páginas y páginas hasta llegar a Phantasy Star Online, sin darte cuenta de la maravilla de juego que estás dejando atrás. Si perteneces al primer grupo te acompañaremos durante las próximas cincuenta horas para ayudarte a descubrir los secretos de este gran RPG. A ti que has elegido el buen camino, te espera una aventura que nunca olvidarás. ■ Manuel «Vat69» Martínez

SKIES OF ARCADIA



M A P



LEYENDA

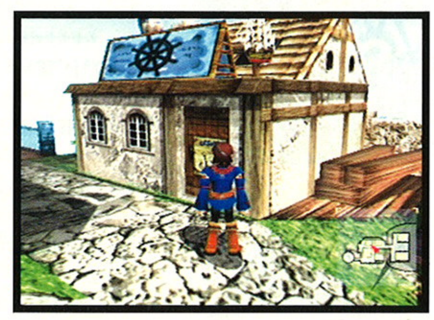
1. ISLA DE LOS PIRATAS
2. ISLA DE LOS MARINOS
3. MARAMBA
4. NASRAD
5. TEMPLO DE PYRYNN
6. VALUA
7. ESPERANZA
8. LA GRUTA OSCURA
9. ISLA DE RU-KAN
10. MONTAÑA DE PIEDRALUNA
11. HORTEKA
12. REFUGIO DEL REY
13. RIXIS
14. RUINAS DE HIELO
15. ISLA TENKOU
16. YAFUTOMA
17. MONTE KAZAI
18. ISLA CRESCENT (CUARTEL DE VYSE)
19. ISLA DACCAT´S
20. ISLA DEL TEMPLO

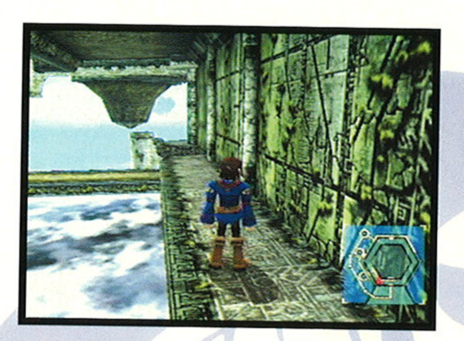




Si eres una de esas personas que se desesperan a la primera dificultad, que no tienen paciencia para los puzzles, o simplemente no quieres complicarte la vida, bienvenido a la guía de ***Skies of Arcadia***, donde intentaremos explicarte de la mejor manera posible los problemas que pueda presentar el juego.
Los primeros minutos de juego apenas ofrecen dificultad alguna (si te pierdes aquí mejor déjalo ya). Tras rescatar a Fina del barco de Alfonso apareceremos en el barco del padre de Vyse, el protagonista del juego. Habla con Fina y después aprovecha para explorar el barco. Después ve a hablar con el vicecapitán del barco. Tendrás que controlar el timón y llevar el barco a la Isla de los Piratas (1). Durante el viaje tendrás algún encuentro con bichos indeseables. Aprovecha para familiarizarte con algunas magias como Sacri o Pyri. Usa también la Moonberry que ganarás después de vencer a Antonio para aprender un nuevo SuperM. Cuando llegues a la Isla del Pirata graba partida. Después aprovecha para conocer bien







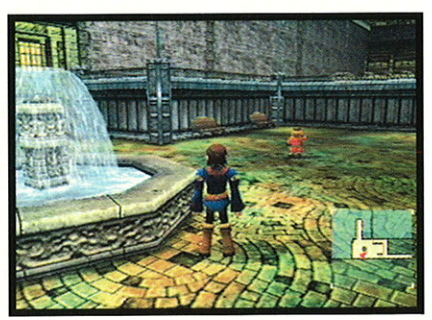


la isla, visita las tiendas de objetos y de armas, y finalmente acude a la oficina de tu padre, que se encuentra en el subterráneo. Cuando la reunión acabe acércate a la estantería de libros que hay en una de las paredes de la oficina del padre de Vyse para acceder a un pasadizo secreto. Este te conducirá a un cofre con 150 Gold. Sal ahora de la zona subterránea. Explora bien la zona de arriba. Allí encontrarás una Moonberry (detrás de una puerta de piedra que hay a la izquierda de la casa de Vyse), seis cristales Sacri y dos Gotas Mágicas. Espera a la puesta de Sol para ver una lluvia de piedras de luna. Una de ellas caerá en una isla cercana a la Isla de los Piratas. A esa isla te dirigirás mañana en busca de la piedra. Antes de marchar asegúrate de que has hablado con todo el mundo. Además obtendrás la Piedra de Luna Púrpura, por lo que podrás ejecutar hechizos de hielo.

LA ISLA DEL TEMPLO [20]

Se encuentra al Norte de la Isla de los Piratas, y la distinguirás por que tiene una torre muy alta. Aterriza en la isla. Entra en la torre y verás que tienes que vaciar la isla para poder coger la Piedra de Luna. Rodea la habitación corriendo por los lados hasta que veas una puerta en la pared derecha. Sal por la puerta y gira a la derecha cuando estés fuera para llegar a un cofre que contiene dos cristales Sacri. Ahora vuelve a la puerta y acciona el interruptor (cristal) para hacer descender el nivel de agua. Vuelve a entrar en la torre y observa como muchas antorchas se encienden cuando pasas a su lado. Sigue caminando por dentro de la torre hasta que encuentres una nueva puerta por la que salir al exterior. Ésta te llevará a un camino que acaba en una escalera. Baja por ella y sigue por la senda que lleva

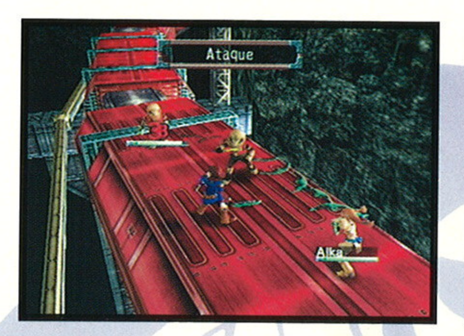




hasta una puerta. Ábrela para dejar salir más agua. Entra en la torre otra vez. Pasa por la primera puerta que encuentres a tu izquierda y sigue recto por la izquierda cuando estés fuera para encontrara una Moonberry. Entra otra vez en la torre, continúa yendo hacia la izquierda y encendiendo antorchas. Sube las escaleras, enciende las antorchas que quedan y sal por la puerta que hay ahí. Continúa alrededor de la torre y baja por la escalera.Vuelve a entrar en la torre. Coge los dos cristales Sacres y enciende las dos antorchas antes de salir por la puerta. Baja por la escalera y rodea la torre. Recarga vida y graba partida. Abre la puerta para dejar salir el agua. Dentro encontrarás una Piedra de Luna, pero para conseguirla tendrás que destruir a Sentinel. Para vencerle lo mejor es usar el SuperM de Vyse Ira del Sable. Conseguirás una Moonberry por vencerla, además de la Piedra de Luna. Ahora vuelve a la Isla del Pirata. Allí descubres que la armada de Valua ha arrasado tu pueblo y secuestrado a los hombres y a Fina. Ve a hablar con tu madre, que está









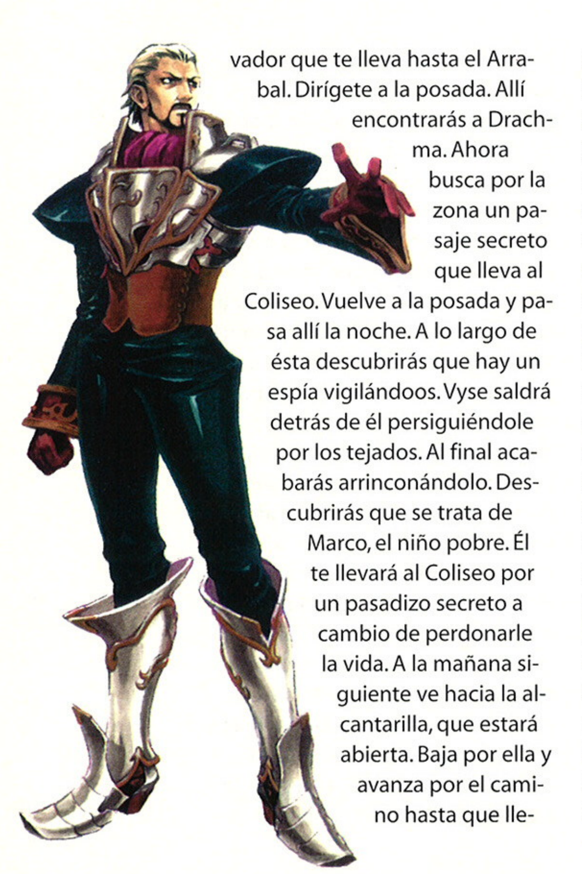
en la oficina de Dyne. Haz los preparativos necesarios y ve hacia Valua.

RESCATE EN VALUA [6]

De camino a Valua una ballena gigante destroza tu barco y tu eres rescatado por Drachma. Él se unirá a tu grupo y ganarás el control de su barco, el Little Jack. Antes de dirigirte a Valua tienes que parar en la Isla de los Marinos (2). Allí encontrarás tres kits de reparación en el Gremio de los marinos. También hay 200 Gold en un cofre en el segundo piso de la posada. Aprovecha para armarte bien, ve a ver al hombre que vende repuestos para barcos y habla con Pinta. Infórmate sobre los Hallazgos en el Gremio de los marinos. Busca a Drachma en la taberna para convencerle de que te lleva a Valua. Ahora tendrás que buscar un pasaporte para poder entrar en Valua. Un anciano te pedirá que lo escoltes hasta Nasr a cambio de su pasaporte. Acepta su oferta, graba partida y parte hacia Nasr (alrededor de 4). En el camino hacia Nasr te toparás con Blackbeard (Barbanegra). Este será tu primer combate aéreo entre barcos, que servirá a modo de lección. Después de ganar al Barbanegra obtendrás una bomba y un Galón de Capitán, que dará más vida y fuerza a tu barco. Ahora ya puedes rodear las montañas de Nasr para acercarte a la capital y dejar al mercader, que te dará su pasaporte. Con el pasaporte ya podrás entrar en Valua (6). Entra en la capital y aterrizarás en la parte marginal de la ciudad. Allí podrás cambiar tus armas y encontrar dos cristales Sacres, que están en un cofre debajo de un edificio. Ahora ve hacia un ascensor que hay en el Oeste. Te toparás con un niño llamado Marco, que más tarde se acabará uniendo a tu tripulación. Busca ahora un ele-



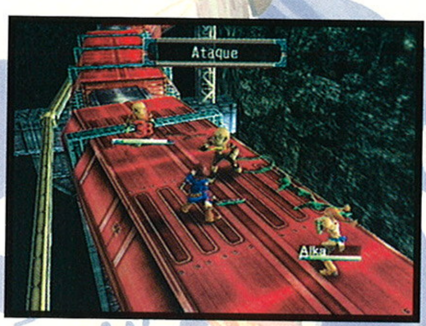




vador que te lleva hasta el Arrabal. Dirígete a la posada. Allí encontrarás a Drachma. Ahora busca por la zona un pasaje secreto que lleva al Coliseo. Vuelve a la posada y pasa allí la noche. A lo largo de ésta descubrirás que hay un espía vigilándoos. Vyse saldrá detrás de él persiguiéndole por los tejados. Al final acabarás arrinconándolo. Descubrirás que se trata de Marco, el niño pobre. Él te llevará al Coliseo por un pasadizo secreto a cambio de perdonarle la vida. A la mañana siguiente ve hacia la alcantarilla, que estará abierta. Baja por ella y avanza por el camino hasta que llegues a una escalera. Baja por ella y sigue por el camino hasta que encuentres unos escalones. Pronto llegarás a un cruce. Ve por el camino de la derecha (en el mapa) para conseguir tres cristales Curia y una caja Pyri. Vuelve al cruce y sigue hacia abajo. Al siguiente cruce ve por el Sur para obtener el Sable Asesino y un traje de Armadura Pesada. Vuelve al cruce y sigue por la derecha. Continúa por el pasadizo hasta que llegues a un sitio donde puedes salvar. Hazlo y sube las escaleras para enfrentarte a Blelgock. Este enemigo suele envenenar a sus contrincantes, y tiene unos 4.750HP de vida. No será un combate muy difícil, pero tal vez se haga un poco largo.

Cuando le hayas vencido graba partida, regenera tu vida y sube por la escalera que hay al fondo de la habitación donde has luchado. De esta forma llegas al centro del Coliseo. Después de que tus amigos esca-





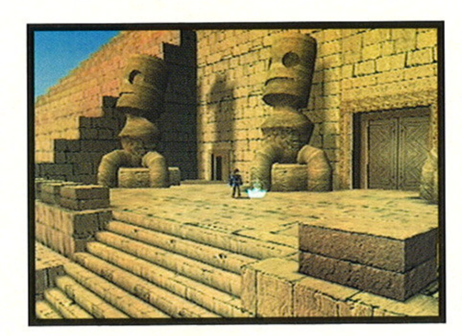
pen te las tendrás que ver con Verdugo, que parece bastante enfadado. Aunque tiene un ataque que quita entre 500 y 700 HP, él tan sólo cuenta con una vida de 1.700HP, por lo que vencerle no será muy difícil si vigilas tu vida. Conseguirás una caja Electri y un cristal Sacres. Ahora baja por las mismas escaleras por las que subiste y ve por la nueva habitación.

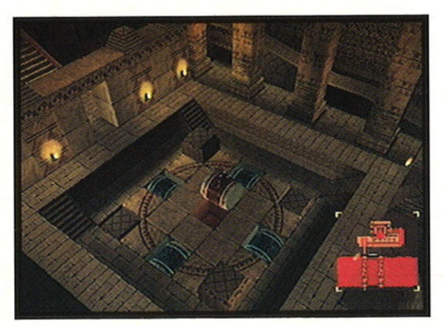
Después de que Drachma deje el grupo, llega la hora de salvar a Fina. Sigue por el pasillo y sube la escalera que hay al final. Después sube las siguientes escaleras y saldrás a la parte rica de la ciudad de Valua. Llegará un momento en que veas como Fina es subida por la fuerza a un tren. Vyse y Aika saltarán sobre el techo del tren. Allí tendrás que vértelas con algunos soldados.

Después aparecerá Lord Galcian. Escapad de él hasta que lleguéis al vagón de Fina. Allí os enfrentaréis con algunos soldados. Cuando Lord Galcian llegue no te rindas, y en el último momento llegará el Little Jack para rescataros.

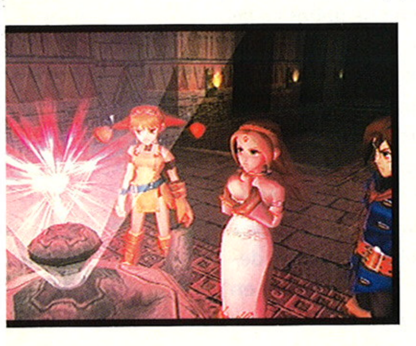
A POR EL CRISTAL ROJO

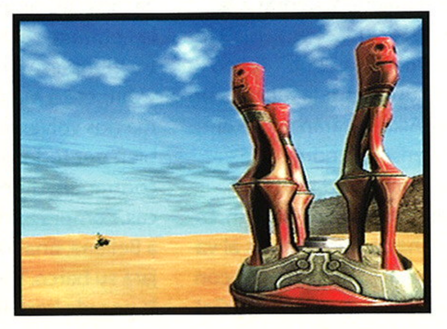
Fina te pedirá que la ayudes en su búsqueda de los cristales lunares y se unirá a tu grupo. A partir de ahora el Little Jack ya puede cruzar los arrecifes de piedra. Desde este momento los combates entre barcos serán más usuales, por lo que equipa bien tu barco. Busca nuevos Hallazgos (se supone que debes llevar los primeros ocho descubrimientos), empieza a coleccionar Chums y dirígete a Maramba(3). Allí Drachma nos volverá abandonar. Busca bien por todo el pueblo para encontrar un Chum y tres gotas Mágicas. Compra armas y objetos. Busca a Bellena, una bailarina que nos dejará su barco. Tras pasar la noche en la posada iremos con Bellena al





templo Pyrynn (5). Entra en dicho templo. Sigue el pasillo hasta que llegues a un conjunto de piedras redondas. Usa la de la izquierda para cruzar al otro lado. Después usa la otra piedra para entrar por la puerta Oeste. Cada tesoro está guardado por tres estatuas. Si tiemblan te atacarán. Obtendrás 527 Gold por el cofre que hay ahí. Vuelve al cuarto anterior y usa la rueda para volver de vuelta al otro lado. Al final acabarás llegando a una habitación con mucho fuego. Ve hacia el fondo de la habitación y pasa por la puerta al siguiente cuarto. En la parte Este de este cuarto hay un cofre custodiado por Zivilyn Bane. Tras vencerle conseguirás una semilla Dexus y una runa de III Omen. Vuelve a la entrada del cuarto y pulsa el interruptor en el pedestal. Ahora ve por el camino y salva partida. Atraviesa la puerta. Te tendrás que enfrentar ahora contra Rock Wyrm. El método más fácil para vencerle es usar un SuperM de Vyse y dejar a Fina y Aika para reponer HP y usar el Enfoque. Cuando le hayas vencido sal del templo con el Cristal Rojo. Tras





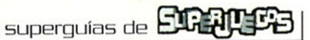


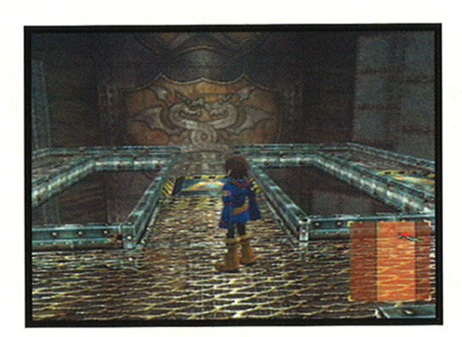


la traición de Bellena, para vencer al Gigas Rojo debes dispararle únicamente en el turno que el te dispare a ti (cuando el cuadrito esté rojo).

A POR EL CRISTAL VERDE

De esta manera llegaremos a la montaña de la Piedra de la Luna. Sube por la ladera y llegarás a una gran puerta principal, pero que está soldada. Graba partida y entra en la montaña por el pasadizo que hay al lado de la puerta. Nada más entrar pasarás por encima de un interruptor. Una alarma se activará y quedarás encerrado en la montaña. Una secuencia nos mostrará una conversación entre De Loco y Alfonso. Observa la secuencia y después sigue avanzando. Continúa por el pasillo. El indicador de Chum empezará a pitar. Gira en el pasillo a la izquierda y allí lo encontrarás (ahora Cupil se transformará durante los combates). Sube por el pasillo y después gira a la izquierda. Sigue avanzando, pero cuidado: en el momento que tengas que pasar por encima de una X o un O, pasa siempre sobre la X, o de lo contrario serás enviado al punto de partida. Continúa avanzando. LLegarás a un punto en el que el detector de Chums comenzará a pitar otra vez. Tienes tres caminos para elegir. Ve por el de la izquierda, ya que en los otros hay trampas que te devolverán al principio. Después de haber pasado, acércate al camino del centro. Allí encontrarás el Chum. Antes de ir por el camino de la izquierda toparás con un pasillo que conduce a un ascensor, pero de momento no podrás usuarlo porque está desactivado. Así que continúa avanzando por el pasadizo. Empezarás a bajar por un pasillo con habitaciones a los lados. Dentro de ellas encontrarás algunos tesoros (cuatro cristales Curia, 800 Gold). Después entrare-







mos en una gran habitación en la que de nuevo tendremos tres caminos a elegir. El camino del medio no conduce a ningún sitio. Pasa por el camino de la izquierda (círculo). Caerás a una habitación donde encontrarás la armadura de De Loco. Ve hacia el círculo que hay en el suelo en esa misma habitación y sitúate encima para caer y regresar al principio (no hay otra forma de salir, lo siento). Vuelve otra vez y ahora pasa por el pasillo de la derecha (círculo) y después cae por el triángulo del centro. Llegaremos a la habitación de Centime el padre de Hans. Él activará los ascensores. De nuevo llegamos a un pasillo. Avanza y recoge los tesoros que encontrarás en las habitaciones que hay a los lados. Continúa descendiendo hasta el final del pasillo. LLegas a una habitación que contiene un cofre. Ábrelo y obtendrás el Taladro de De Loco, un arma para Drachma. Vuelve por donde has venido y entra por un pasillo que hay a la derecha. Avanza por la pasarela. Llegará un momento en que encuentres un círculo en el suelo. No te sitúes enci-







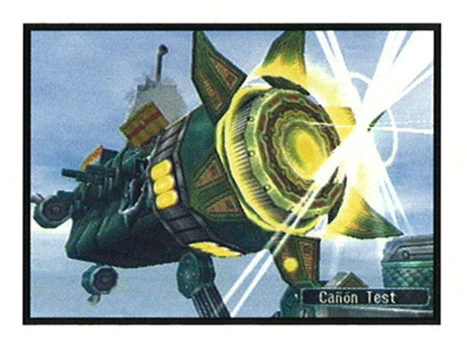


ma y sigue avanzando. Cuando llegues al ascensor sube al piso de arriba. Continúa y pasa el puente. Entrarás en una nueva área. Las puertas se cerrarán y tendrás que luchar contra algunos soldados. Tras vencerlos recoge los objetos que encontrarás en las habitaciones de los lados (Glifo de fuerza, Bálsamo curativo, Símbolo veloz), aparte de encontrar al sacerdote Isapa, un viejo verde y medio loco que parece cualquier cosa menos un sacerdote. Atraviesa la puerta grande que se ha abierto y sube al ascensor. Graba partida y entra en la habitación de De Loco. Allí él intentará acabar con tu vida aplastándote con un techo lleno de pinchos. Pero la entrada de Alfonso, ambicioso de éxito, pondrá fin a sus planes. Tendrás que luchar contra Antonio-2. No es un combate muy difícil. Utiliza cuantas veces puedas el Glifo Lunar de Fina para dejarlo paralizado. Una vez hayas acabado con Antonio-2, éste se derrumbará sobre Alfonso, dejándolo atrapado. Ahora De Loco intentará aplastarte otra vez con el techo de la habitación, pero algo ha desactivado los mecanismos de la trampa. Sal de la habitación y te toparás con Centime. Habla con él y después ya podrás salir de la montaña. Pero antes vuelve al primer ascensor de todos (al que no podías subir porque no estaba activado). Llegarás a una habitación donde encontrarás una Moonberry. Ya puedes salir de la montaña.

EN BUSCA DE RIXIS

Vuelve a Horteka. Allí busca a Centime (está en el barco). Él te dará unas nuevas hélices para que tu barco sea más rápido. Ahora vuelve al escondite del rey Isapa, que verdaderamente parece no tener ni idea de dónde se encuentra la ciudad perdida de Rixis, pero os dará



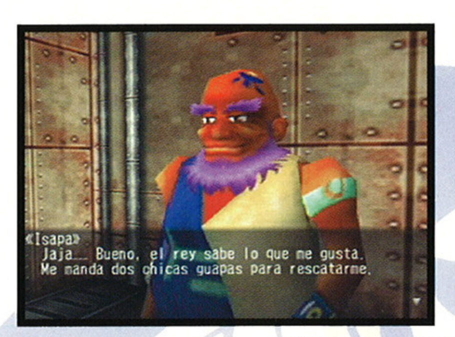


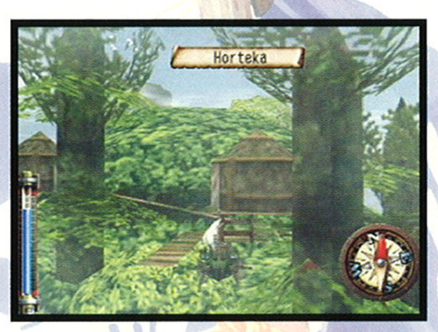


una pista para encontrarla. El Hombre Dorado está a la izquierda del refugio del rey. Empieza a merodear por esa zona y a presionar el botón A hasta que aparezca (es un método un poco cutre, pero funciona). También en Horteka un hombre os dará una pista sobre su situación. Cuando encontréis al Hombre Dorado obtendréis la gema: Ojo del Hombre Dorado. El Gran Pájaro es más sencillo de encontrar. Sitúate entre la isla de Horteka y el refugio del rey, en un punto en el que te encuentres a igual distancia de ambos. Ahora, disminuye tu altitud y viaja al Oeste. Encontrarás un lago bañado por dos cataratas. Al lado del lago se encuentra el Gran Pájaro, que no es ni más ni menos, que un pájaro de grandes dimensiones definido sobre la hierba. Ahora que has encontrado el Gran Pájaro vuelve hacia el Hombre Dorado. Este indica hacia el Este. Sigue la dirección que señala y, entre un cúmulo de torres de piedra, encontrarás la entrada de Rixis, que se encuentra al pie de una de estas torres (se trata de una pequeña piedra gris con for-



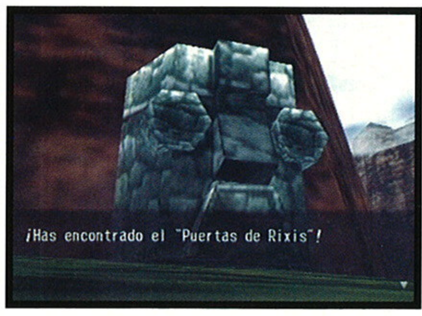






ma de rostro). Ahora busca el barco del Mercado Negro y véndele la información sobre el nuevo descubrimiento (este no es obligatorio hacerlo). Y por fin podremos entrar en Rixis. Nada más entrar nos encontraremos tres cabezas hechas de piedra. Introduce en la cabeza de la izquierda el Ojo del Gran Pájaro, y en la cabeza derecha el Ojo del Hombre Dorado (cerca de la estatua de la izquierda también encontrarás otro chum), y se abrirá la entrada a la ciudad perdida. Pero, al contrario de lo que decía el rey, no nos encontramos con una ciudad hecha de oro, sino con unas ruinas bañadas por una densa niebla donde hace mucho tiempo que nadie vive. ¿Nadie? Nada más llegar Aika cree ver un extraño y misterioso hombre que después desaparece en la nada. Acércate a donde Aika creyó ver al hombre. Entonces encontrarás un pasillo a la derecha. Pasa por el pasillo y sube por las escaleras que hay después. Te toparás con unas escaleras a ambos lados de la pantalla y en el centro un enorme cráter causado por una piedra lunar. Ve por un camino que hay antes de las escaleras de la izquierda y móntate en el teletransportador para cruzar el cráter. Cuando llegues al otro extremo, baja por las escaleras de la derecha para conseguir tres Cristales Risam. Vuelve atrás y sigue por las escaleras de la izquierda. Continúa avanzando: hay un tramo en el que el camino es único. Llegarás a una zona donde de nuevo verás dos escaleras, pero las de la izquierda están medio derrumbadas. Ve por la izquierda para coger un Cortapiedra. Después vuelve a las escaleras y sube por las de la derecha. Sigue avanzando hasta que llegues a un estrecho pasillo. Allí Vyse se detendrá al verse sorprendido por un extraño que le vigila desde arriba. Sube por las escaleras, pero antes coge los dos





Cristales Sacrulen que hay a la izquierda de éstas, y móntate en el teletransportador si quieres volver al principio. Si no es así espera en la plataforma de piedra que hay antes de las escaleras a que llegue otro teletransportador. Cuando el nuevo teletransportador pase por delante de la plataforma, móntate en él. Este teletransportador no se detiene, así que te tendrás que bajar en marcha. Bájate en cuanto tengas la oportunidad. Debes llegar a una habitación que comunica con otra. Sube por unas escaleras que hay en la habitación para coger un Chum. Ahora baja las escaleras y pasa al cuarto contiguo: allí habrá un cofre. Cuando vayas a abrirlo Zivilyn se interpondrá en tu camino. Tendrás que luchar contra él, aunque vencerle no es nada difícil. Ahora ya puedes abrir el cofre y coger La Máscara Dorada. Baja por las escaleras que hay en esta habitación. Ahora abre el cofre que contiene 1.186 Gold que hay a la izquierda y después móntate en el teletransportador. Bájate en cuanto puedas. Pasa a la habitación de al lado y coge un Moonberry. Vuelve a la habitación donde te bajaste y sube por las escaleras. En el piso de arriba conseguirás el Manto ligero. Sigue subiendo las escaleras y en el siguiente piso súbete al primer teletransportador que veas (¡¡ el segundo te llevaría al principio!!). Bájate en la primera plataforma y obtendrás el Brazo de las Ruinas. Ahora vuelve a la plataforma y con el teletransportador vuelve a la plataforma anterior. Ve hacia la plataforma que hay a la derecha sube al teletransportador. Si te fijas, ahora pasarás por delante de una plataforma desde la que se puede ver al fantasma. No te bajes ahí, sino en la siguiente, para conseguir la Semilla





de Icyl. Vuelve al teletransportador y ve a la plataforma donde estaba la aparición. Bájate ahí. Acércate al hombre, y entonces comenzará un diálogo. Después del diálogo el hombre extraño huirá de ti, pero es fácil dar con él. Sólo tienes que empezar a correr y girar a la derecha tan pronto como puedas (aunque él siga recto, tú gira a la derecha), y en la siguiente estancia gira a la izquierda. Si no lo haces así empezará a repetirse una rutina de persecución que te impedirá alcanzarlo. Sigue tras él y verás que se sube en un teletransportador. Sitúate en la plataforma y espera la llegada de otro transportador para ir tras él. Llegarás a una zona donde ya no hay niebla. Avanza y graba partida. Ahora sube por las escaleras hasta la cima del templo. Ahí tendrás que luchar contra Rik´tallish, un pájaro gigante que tiene unos siete mil HP. Aunque el combate no debería causarte ninguna complicación, ten cuidado con los ataques que afectan al estado de tus personajes, como sueño, miedo o confusión. Tras vencer a Rik´tallish Vyse y sus amigos, quedan desconcertados. El Cristal Verde no está. Drachma descubre al misterioso hombre que habías perseguido antes.

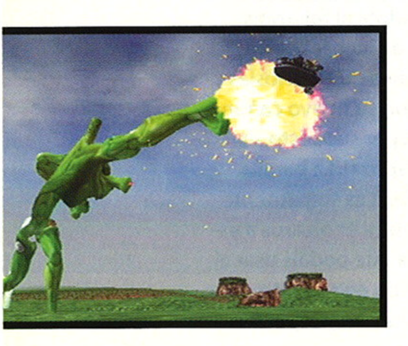
Él os confesará que es un alto sacerdote de Ixa´Taka, y que el rey va a usar el cristal para invocar al Gigas Verde y combatir a los Valuan. Antes de comenzar el combate contra Grendel, el Gigas Verde, graba partida y ve al lugar donde tiene lugar el combate subiéndote al teletransportador. Antes de luchar contra Grendel tendremos que vérnoslas con De Loco y con su nuevo cañón Piedraluna (que, por supuesto, resulta ser una chapuza). La batalla contra el Camaleón es sumamente fácil. Sólo tenéis que dedicaros a esperar el turno en que podáis usar el arpón, aguantando entre tanto para lanzar algún cañonazo y reponien-



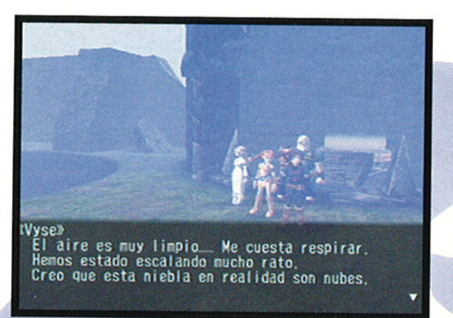


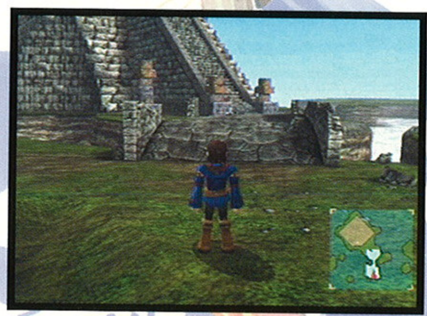
doos la vida con la magia Sacri. No te preocupes por el cañón Piedraluna, no suele quitar más de 3.000 HP. Si en cualquier momento del combate tienes que elegir entre seguir luchando o abandonar, elige seguir con la batalla, aunque en este combate la toma de decisiones no afecta mucho al resultado final. Tras vencer al Camaleón seremos obsequiados con el Torpedo Cazador. Pero acuérdate, tienes que acabar el combate con De Loco en buenas condiciones de vida, para llegar bien al combate contra Grendel.

Little Jack VS. Grendel. La verdad es que yo soy el primer sorprendido por lo fácil que resulta este combate. Si la batalla contra Recumen te pareció difícil, tranquilo porque este vez el trabajo será mucho más sencillo. Si me has hecho caso y has llegado al combate en buenas condiciones de vida, no tendrás ninguna complicación. De las cuatro órdenes que dispones por turno, dedica una a reponerte vida, otra para aumentar los puntos de magia (para poder lanzar el arpón), y las otras dos gástalas en dispararle. Continúa







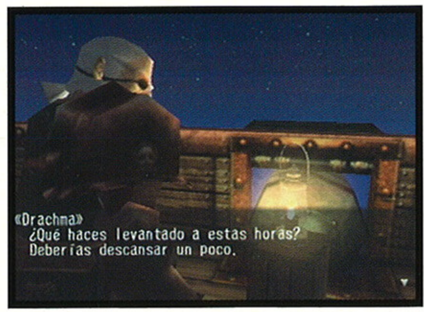


así una y otra vez. Cuando te pregunte si le quieres disparar a la cabeza o a las piernas, elige la cabeza. Y cuando puedas disparar el arpón, hazlo. Llegará un momento en que Crendel empiece a enloquecer. Se llevará las manos a la cabeza y avanzará hacia un valle. Sigue disparándole por la espalda y cuando puedas usa el arpón para que caiga por el valle. Si lo haces así la victoria será tuya, y serás obsequiado con un Galón de Capitán, un Ala Grande y un Equipo completo. El jefe de Ixa´Taka te dará las gracias y te entregará el Cristal Verde.

EL CRISTAL AMARILLO

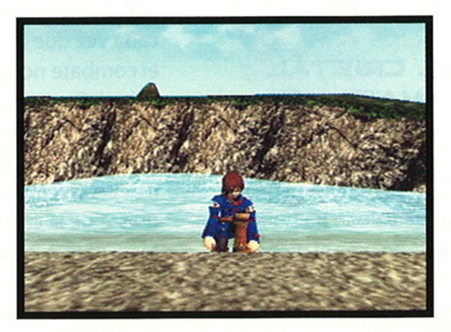
Antes de salir de la cabaña del jefe de Ixa´Taka éste os avisará de que la tripulación de Valuan ha huido hacia el Norte. Ahora es el momento de atravesar la gran puerta de hierro que hay al Norte del refugio del rey. De esta forma entraremos en el Océano Norte (temblad si tenéis miedo de la oscuridad...). Avanzad hacia el Norte. Al poco tiempo de entrar en el Océano Negro seremos abordados por Gordo (tal vez antes os encontraréis con un barco que os dará una bomba Pyro después de derrotarlo), un pirata negro que asalta los barcos para robarles la comida. No será un combate entre barcos, sino cuerpo a cuerpo. Junto a Gordo vienen sus tres Chefs. Deshazte primero de ellos y después acaba con Gordo. Ten cuidado Spray Loqua, que te resta 600 HP cada vez que lo usa. Aparte de esto, el combate no ofrece ninguna dificultad. Conseguirás un Chum después de la batalla. Continúa avanzando hacia el Norte hasta que entres en el reino de Valua. Allí, al Noroeste de la capital, encontrarás Maw of Tartas, unas ruinas donde se encuentra la piedra amarilla. Nada más llegar tendrás que luchar con-

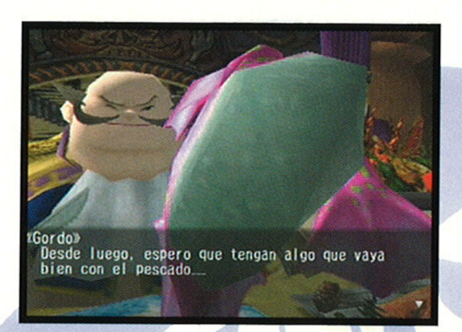


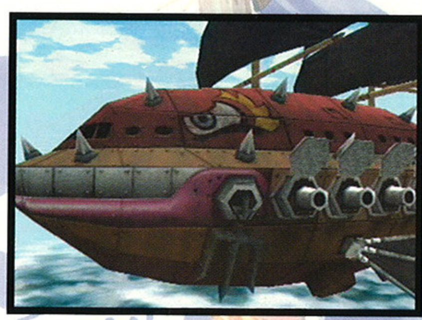


tra cuatro soldados de Valuan. Después de vencerles, uno de los soldados confiesa que últimamente se ha visto una gran ballena volando por la zona. Sin duda alguna se trata de Rhacknam. Enseguida Drachma saldrá en su busca, y cuando te pregunte si deseas acompañarlo, dile que sí. Antes de salir de Maw of Tartas encuentra los tres Chom que hay allí, pero no se los des a Cupil. Pasaréis la noche descansando antes de emprender las búsqueda de Rhacknam. Vyse, desvelado, decide ir a dar una vuelta por el barco, encontrando a Drachma en cubierta. Tras una secuencia de diálogo, en la que Drachma cuenta a Vyse como la gran ballena se tragó a su hijo Jack (¡igual que en Pinocho!) cuando era pequeño, la llegada de una espesa niebla y ruidos extraños hacen sospechar que Rhacknam se encuentra cerca del Little Jack. Comienza ahora la búsqueda de la ballena. Dedícate a dar vueltas con el barco por donde la niebla es más espesa. No existe una zona exacta donde se encuentre la ballena, así que la búsqueda puede llevarte cin-

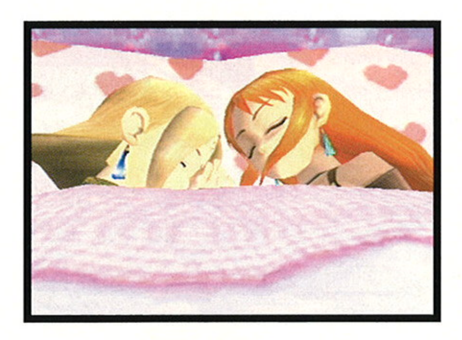






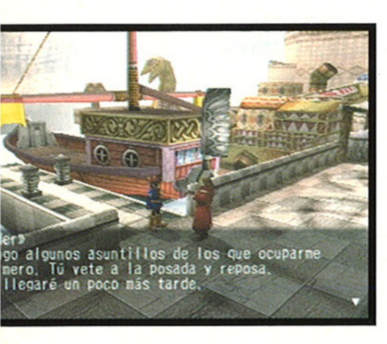


co minutos o más de una hora (yo tardé una hora y media). Se paciente, y para ganar tiempo escapa de todos los combates que puedas. Cuando des con la ballena descubres que otro navío anda detrás de ella. Se trata de Ramírez, vicecapitán de la armada de Valuan. Lucharás contra él, y cuando te pregunten si quieres luchar a la defensiva o de manera agresiva, responde que quieres ser agresivo (respuesta dos), y usa el arpón para vencer a Ramírez. Tras una secuencia de vídeo, el Little Jack es derrotado y en trágico desenlace Vyse se separa de Aika y Fina (que se quedan juntas), y Drachma a bordo del Little Jack. Vyse despierta en los que parece ser una isla desierta. Sube a lo alto de la montaña por las dos rampas que bordean la playa. Se desarrolla una secuencia. Ahora, desciende y ve hacia el fondo de la isla atravesando el bosque. Cuando llegues al pie de la montaña verás dos cuevas. En la entrada de la cueva de la derecha está el esqueleto de González. Coge el mapa que hay en su bolsillo y entra en la cueva. A la derecha encontrarás una Moonberry. Al fondo está el que fue el refugio de González. Pasarás allí la noche. Mientras tanto Aika y Fina se despiertan en una cama de lo que parece ser un lujoso barco. Allí conocerán a Clara, una romántica pirata que os llevará hasta Nasrad, entregándoos allí 5.000 Gold. Una vez en Nasrad, id a la posada y decid que queréis quedaros allí. Al mismo tiempo Vyse sigue pasando los días solo en su isla. El segundo día se dedicará a cazar (tendrás que cazar unos quince bichos). Encontrarás un cofre con 1.827 Gold en la cueva donde duermes. El cuarto día tendrás que buscar algo de leña para preparar una hoguera, y el sexto día lo pasarás buscando piedras lunares. En el sexto día Vyse es rescatado por Gilder, capitán del Claudia. Al igual que su-





cedió con Drachma, Gilder se unirá al grupo y te dejará llevar el timón de su barco. Ahora dirígete a Nasrad. Cuando llegues a la ciudad aprovecha para comprar armas y objetos en el bazar (en la parte Oeste de la ciudad). Allí encontrarás también una Semilla de Sylph. Ahora ve a una taberna que hay a la derecha de la entrada del bazar. Verás a un hombre que te hablará sobre dos hermosas muchachas que trabajan allí (imagina quiénes pueden ser) y encontrarás a Gilder poniéndose «tibio» de copas. Después ve hacia la posada donde alojaste a Fina y Aika. Di que deseas una habitación, y te darán la contigua a la suya. Sin cruzarse con Vyse, lleva a Aika y a Fyna a la tienda de armas que hay un poco más arriba de la posada. Allí encontrarás al mercader al que ayudasteis una vez y que te dará un Cham Abirik. Ve ahora a la taberna que hay antes de la entrada al bazar. Allí Aika y Fina cobrarán su salario. Después vuelve a la posada. Encontrarás a un viejo (Pedro) en la puerta. Él te entregará un mapa y te hablará sobre el tesoro de Daccat.









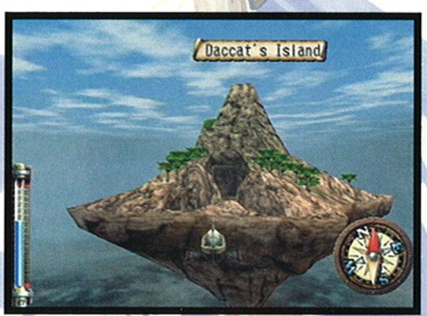
Ahora tendrás el control de Vyse. Dirígete al palacio de Nasultán y di a los guardianes de la puerta que tienes información importante y después habla con el Nasultán. Al mismo tiempo Aika y Fina deciden ir a Daccat en busca del tesoro. Dirígete con el barco hacia el Norte de Nasrad. Cuando llegues a una zona con varias islas ve hacia la más grande y pulsa A. Entrarás en Daccat. Coge el Chum y después acércate a la roca con el escorpión grabado. Tomarás ahora el control de Vyse. Llévale también a Daccat. Cuando llegues acércate a la roca con la salamandra grabada y ambas puertas se abrirán. Y preparaos para un lío de órdago. Entramos en una cueva con un extraño y original mecanismo. Controlaremos a dos parejas, Vyse & Gilder y Aika & Fina. Alternaremos el control de las parejas mediante unos puestos que hay con una espada y un boomerang, y cada vez que accionemos una palanca con Vyse se accionará un mecanismo en el camino de Aika, y viceversa. Empezaremos el recorrido con Aika. A la izquierda encontraremos un cofre que contiene el Ala Celeste. Sigue avanzando y cambia el mando a Vyse. Ahora controlas a Vyse. Con él avanza y gira a la derecha. Allí te enfrentarás con Zivilyn Bane. Tras vencerle conseguirás el Cristal de Alma. Ahora sigue avanzando y gira a la izquierda. Acciona la palanca para abrirle paso a Aika. Cambia a Aika de nuevo. Avanza, coge el tesoro que tienes a tu derecha (dos cristales Sacrulem) y acciona la palanca de a izquierda. Se abrirá el camino a Vyse. Con éste avanza, abre el cofre de la derecha y sitúate en la piedra azul que hay en el suelo frente a la puerta. Las puertas del camino de Aika y Vyse se abrirán. Ve con Aika por las escaleras para coger la Armadura Bélica. Cambia ahora a Vyse. Continúa por el camino y verás que unas escale-





ras te impiden seguir avanzando. Usa una llave que hay a la izquierda con forma de rueca para girar las escaleras. Sube ahora por éstas para obtener las cuatro Gotas mágicas. Sin girar la llave, cambia el mando a Aika. Sube con ella por las escaleras que llevan a una puerta que está cerrada. Coge el Rocío mágico que hay en el cofre de al lado. Cambia ahora a Vyse (te dije que esto era un lío), vuelve junto a la llave y gira las escaleras hasta que puedas bajar por éstas. Coge la Armadura Daccat y sitúate sobre la baldosa azul para que la puerta se abra. Continúa ahora con Aika. Coge la Semilla de Vidal y una Moonbery que encontrarás en dos cofres antes de llegar a la siguiente puerta. Cuando llegues cambia a Vyse. Coge el Cristal Risan que hay en un cofre a la izquierda y la Caja Electrum que encontrarás un poco más adelante a la derecha. Después sitúate frente a la puerta. Las dos puertas se abrirán. Avanza con Aika y cuando no puedas seguir avanzando cambia a Vyse. Avanza hasta que llegues a una llave como la de antes. Gira las escaleras hasta que puedas bajar por ellas. Baja y cambia a Aika. Ahora con ella tienes dos escaleras por las que bajar. Hazlo por las de la derecha y gira la llave dos veces. Supuestamente las escaleras de al lado deben ir hacia abajo. Baja por ellas y sube por las siguientes y cambia a Vyse. Con él ve hacia el siguiente punto de cambio y cambia a Aika. Con ella vuelve hacia donde estaba la llave y gírala hasta que las escaleras se queden horizontales y puedas ir hacia la puerta que está cerrada. Frente a la puerta, cambia a Vyse en el punto de cambio. Con él ve hacia la otra



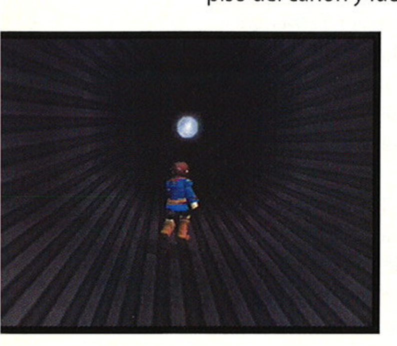


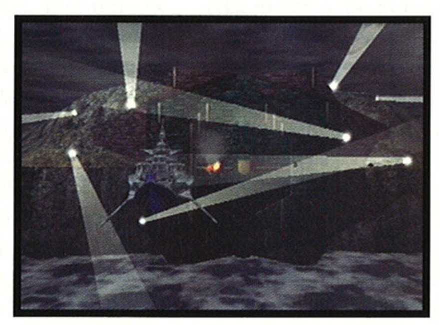
puerta y sitúate sobre la baldosa azul. Un mecanismo os situará frente a dos puertas que se abrirán pulsando A cuando estéis frente a ellas. Avanza con cada uno de ellos por el pasillo que se abre ante vosotros. Graba partida, recarga vida, y sitúa a Aika y a Vyse delante de las puertas que hay cerradas. Éstas se abrirán y una secuencia de vídeo os mostrará el reencuentro entre Aika y Vyse. Pero cuando se disponen a coger el tesoro de Daccat aparecen Diestra y Siniestra. Se trata de dos cabezas de tamaño descomunal. Aunque sus ataques restan mucha vida, si te deshaces primero de una, la otra es pan comido. Personalmente te recomiendo que empieces con la roja. Usa cuantas veces puedas el SuperM de Gilder llamado Pistolero, que le suele restar 1.400 HP. Una vez te hayas desecho de ella, acabar con la otra es sólo cuestión de tiempo. Al final del combate conseguirás una Semilla de Icyl y una Semilla de Magus. Por fin llega el momento de ver qué hay el gran cofre de Daccat. Yo desde luego no voy a decir lo que hay, os dejo la sorpresa a vosotros. Tras esto seremos testigos de cómo Ramírez ordena a la flota de Vluan arrasar Nasrad. Vuelve rápidamente a Nasrad, entra en la ciudad y una secuencia te mostrará cómo el palacio es bombardeado. Fuera en el puerto te encontrarás frente a frente con Ramírez. Ríndete, deja que te secuestre y que te quite los cristales rojo y verde (sí, sí, en serio). Nos encontramos en la cárcel de Valuan (eso te pasa por hacerme caso). Vyse y Gilder se encuentran presos en la misma celda. Aika se ve acosada por Vigoro en otra, y de Fina aún no se sabe nada. Tras una oportuna intervención de Willy (el loro de Gilder) podremos escapar de nuestra celda. Después de vencer a los soldados graba partida y usa el ascensor de la izquierda para ir al otro

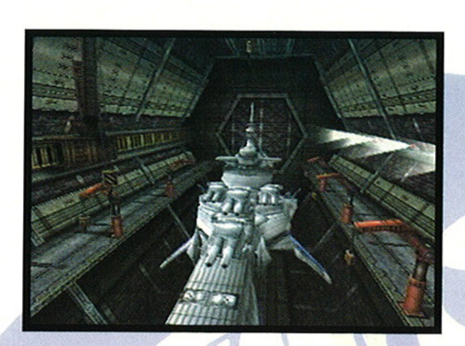


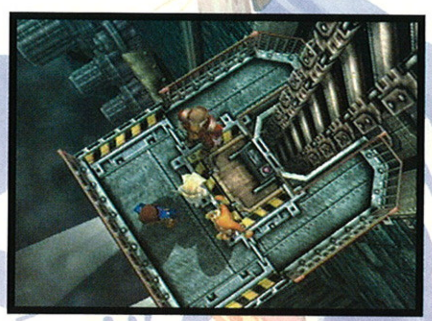


bloque de celdas. Ve hacia la celda de Aika. Allí tendrás que luchar contra Vigoro. Es un combate fácil, pero ten cuidado con los ataques psíquicos sobre Aika, que la confundirán y harán que te ataque. Cada vez que esto ocurra utiliza un Cristal Curia sobre ella. Tras vencer a Vigoro obtenemos la llave del cañón. Baja al primer piso y graba partida. Una secuencia nos mostrará la simpatía de Enrique, el hijo de la emperatriz Teodora, por los piratas azules. Sube al piso del cañón. Sal al exterior por el piso del cañón y luego ve hacia la izquierda para coger el elevador. Comienza el ataque de la tripulación de Gilder. Cuando el elevador se pare salva partida y atraviesa la puerta. Derrota a los dos guardias (obtendrás la llave del puerto) y salva a Fina. Ahora vuelve a bajar por el ascensor y ve a la que hay al final a la izquierda. Llegamos a una pasarela que está compuesta por cuatro plantas. Ten cuidado con las luces, ya que si te detectan te verás en un combate. Coge la Moonberry que hay en la segunda planta. En la cuarta tendrás que luchar contra Zi-









vilyn Bane para obtener la Daga Impura. Sal por la puerta que hay en la tercera planta y salva partida. Recarga vida y pasa por la otra puerta. Te aparecerá el Drallkor Tank. No es muy difícil ganarle si vigilas con cuidado la vida de tus aliados. Su ataque Wheel Blast puede quitar hasta dos mil HP a todos los personajes que se encuentren en una misma fila (uno detrás de otro). Por eso procura cuidar al máximo la vida de tus compañeros (mi consejo aquí es que reserves a uno exclusivamente para reponer energía). Usa el SuperM de Vyse o Gilder para acabar con 7.400 HP lo antes posible. Cuando el combate acabe saltará la alarma. Una voz te ofrecerás subir en el ascenso. Acepta y empezará una secuencia de diálogo entre Enrique y el equipo de Vyse. Él os montará en el su gran barco, el Delphinus. Después te preguntará si puede formar parte de tu tripulación. Tu di que sí (más que nada porque el barco es suyo). Ahora sólo falta salir de la gran fortaleza. En la puerta hay un agujero que hizo Gilder. Este combate, si es que se le puede llamar así, no supone nada de riesgo. Tan sólo limítate a aumentar tu espíritu con el enfoque para poder usar el cañón Piedraluna. No te preocupes de nada más, ni de defenderte, ni de atacar con otros cañones. No es necesario. Tras salir de Valuan obtendrás la Grasa de Marchas. La tripulación decide nombrar una capitán y, cómo no podía ser de otra forma, le tocará a Vyse. Tendrás ahora la oportunidad de explorar tu barco. Hazlo bien, porque encontrarás algunas cosas interesantes. En la habitación de mando (donde está Gilder) encontrarás una Moonberry a la derecha y a Marco escondido en la izquierda. Baja ahora a cubierta, donde está Fina, y coge el Chum que allí hay. Una vez hayas hablado con todos los personajes ve de nuevo a ver a

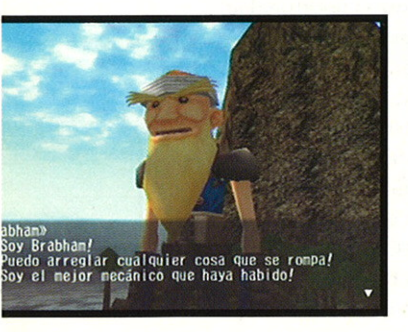


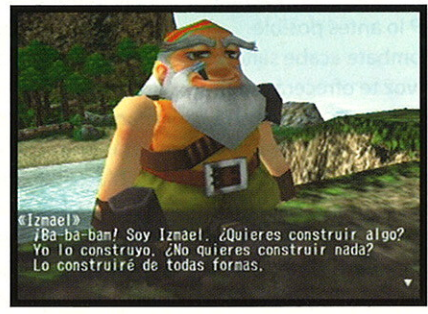


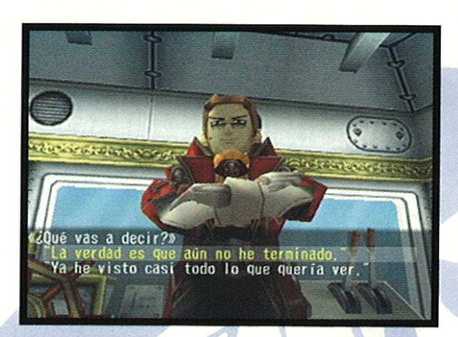
Gilder. El té dirá que abandona tu tripulación (vaya, para uno medio decente que había). Y te dará tres consejos antes de irte.

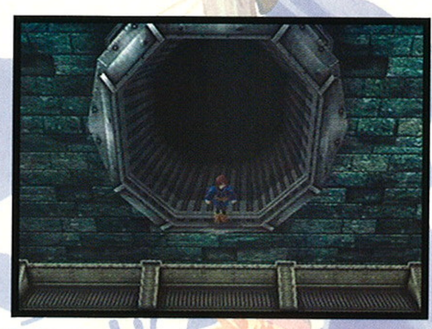
A POR EL CRISTAL AZUL

Lo primero de todo es buscar una buena tripulación para llenar tu barco. Ve a la Isla de los Marinos. Allí págale a Lawrence 10.000 Gold para que se una a ti. Polly, la dueña de la taberna, también lo hará, y busca también a Pinta. Ahora ve a Nasrad. Allí, a la izquierda del puerto, sube unas escaleras y habla con Khazim, el cañonero, para que se una a tu tripulación. Entra el Nasrad. En el Gremio, encima de la tienda de armas para el barco, vende la Moneda de Daccat por 20.000 Gold. Busca a Osman para que se una a tu tripulación y finalmente coge el Chum que hay debajo de la tienda de armas. Sal de Nasrad y ve a Crescend Island (que será tu cuartel general). Allí encontrarás a Izmael y Brabham. Págales las 100.000 Gold que te piden en total para que te cons-

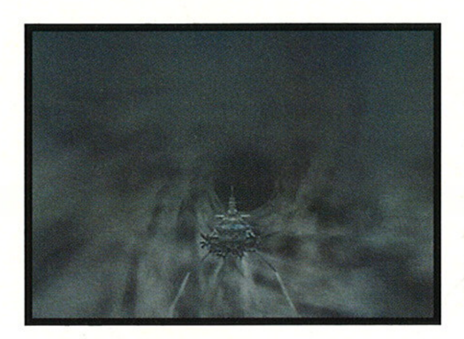








truyan un fuerte y te arreglen el barco, y después elige la bandera que quieres para tu navío. Ahora que tienes un barco en condiciones podrás atravesar arrecifes y muros de aire. Ve a Horteka por el Norte. Antes de llegar pasarás por la isla de Gordo. Allí encontrarás a Domingo. Para que se una a tu tripulación tendrás que hacer al menos treinta descubrimientos. Luego ve hacia Horteka. Allí Tikatika se unirá a ti si encuentras la isla Ixa´Ness. Después promete a Hans, el hijo de Centme, que se unirá a tu tripulación, aunque lo hará más tarde. Ahora dirígete a Esperanza. Cuando llegues Fina y Enrique se quedarán en el puerto, ya que el segundo se encuentra algo indispuesto. Tú dirígete a la ciudad. Allí, nada más entrar, baja por unas escaleras que hay frente a la entrada. Encontrarás un Chum y 2.248 Gold. Vuelve a subir y dirígete a la casa que hay al lado de la posada. Allí, accionando una llave, bajarán unas escaleras. Sube por ellas para obtener tres uniformes Valuan. Sube ahora por la rampa y dirígete a la taberna. Allí encontrarás a Don, un antiguo marino que ha perdido la esperanza por completo. Tras hablar con él Fina vendrá avisando que se acerca una flota de barcos de Valua. Baja al puerto y habla con Enrique. Después ve a la playa y coge una Moonberry que hay cerca del puesto del mercader. Finalmente dirígete a la posada para pasar la noche. A la mañana siguiente vuelve al puerto y comienza la batalla contra Gregorio. Es una batalla fácil. Antes de luchar contra el Auriga tendrás que enfrentarte a dos barcos menos poderosos. El primer barco es bastante fácil. Sólo tienes que acumular espíritu para poder usar el cañón Piedraluna. Con un sólo disparo bastará. Contra el segundo barco haz lo mismo. Usa el enfoque para poder disparar el cañón Piedraluna y rellena tu vida de



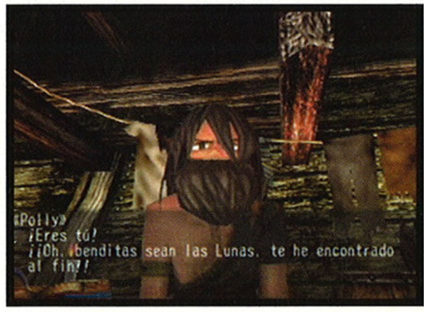


vez en cuando con el Sacres. Cuando te pregunten selecciona la respuesta uno: significa que quieres ser agresivo. Y por fin la lucha contra el Auriga. De las cuatro acciones que tienes por turno, deja una para el Enfoque, otra para rellenarte vida y las otras dos para atacar. Pero cuidado, cuando veas una casilla roja en el próximo turno de ataque suyo usa la magia Quika, de lo contrario al siguiente turno te golpeará con su barco. Si disparas el cañón Piedraluna cada vez que puedas, no tendrás problemas para ganar. Al final te obsequiarán con un Galón de Capitán y un Gran Blindaje.

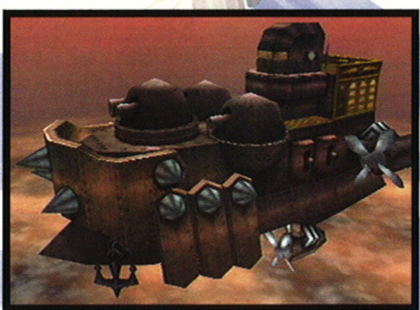
LA RUTA OSCURA

Ya has vencido a Gregorio. Ahora tendrás que dirigirte a la gruta Oscura (Dark Rift). La encontrarás fácilmente si te desplazas hasta el Este todo lo que puedas, y después hacia el Sur. Encontrarás un vórtice a través del cuál podrás pasar. Ya estás dentro de la gruta oscura. Te aconsejo que cojas una papel y empieces a dibujarte un plano de por

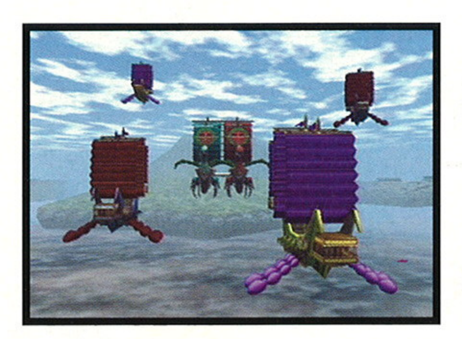


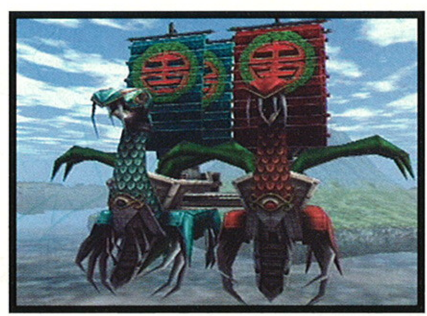


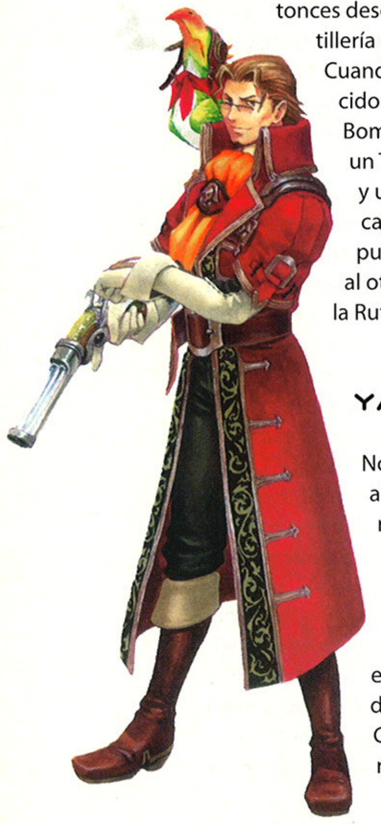




dónde vas, o te harás un lío. Tras pasar el vórtice llegarás a una zona extraña. Buscar dos barcos que hay encallados. En ellos encontrarás una Semilla de Magus y una Armadura de Musgo. Ahora ve por el primer túnel que hay a la izquierda. Avanza hasta otro barco que hay por allí y que te dará un Sable de Sueño. Ve ahora por el vórtice que hay en esa zona. LLegarás a un sitio en que hay muchas piedras brillantes flotando en el aire. Acércate a las más grande y presiona A para descubrir la Piedra Negra. Ahora fíjate que en el sitio en el que estás hay cuatro vórtices divididos en dos parejas. Si te sitúas mirando a la Piedra Negra y giras 180 grados a la izquierda verás dos de ellos. El de la izquierda es por el que has entrado a esa zona. Pasa por el vórtice que hay a su derecha. Acércate ahora al barco que ves nada más entrar en la nueva zona. Allí encontrarás una Moonberry y a Robinson, el marido de Polly que se unirá a tu tripulación. Busca otro barco que hay por la zona para coger tres Cristales Sacrum. Vuelve por el vórtice a la zona anterior y busca los otros dos agujeros. Entra por el de la derecha (el de la izquierda te llevará al principio). En un barco encontrarás un Aura de Valor y en otro una Moonberry. En esa misma zona empieza a dar vueltas con el barco y a subir la altitud para situarte en las islas flotantes de más arriba. Allí tendrás que luchar de nuevo contra Zivilyn Bane (este hombre no se cansa nunca). Le arrebatarás el Cáliz de Sangre. Atraviesa el vórtice que hay por allí cerca. Cuando llegues al otro extremo salva partida y prepárate para luchar contra la Anguila. Es un combate muy sencillo. Cada vez que te pregunte qué hacer elige permanecer en frente de ella (respuesta primera) y dispara siempre que puedas. Así todos los turnos hasta que salga del vórtice. En-





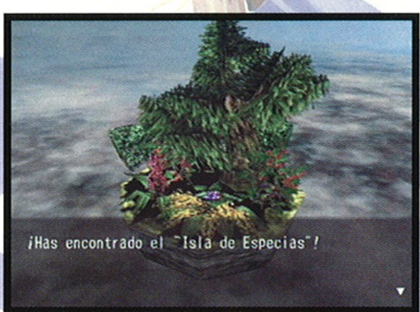


tonces descarga toda tu artillería contra ella. Cuando la hayas vencido obtendrás una Bomba de impacto, un Torpedo Pesado y una Salida de Escape. Ahora ya puedes atravesar al otro extremo de la Ruta Oscura.

HACIA YAFUTOMA

Nos encontramos ahora en una tierra desconocida. Yafutoma, que hasta entonces sólo era una leyenda, ha sido encontrada. Nada más salir de la Grieta Oscura dirígete al Norte, pero antes equipa tu barco con torpedos, que te harán falta para el próximo combate. Cuando lleves un tramo avanzando parecerá el Tenkou. Es un combate normal, pero usa tus torpedos para acabar antes con él. Tras vencer al Tenkou te tendrás que verte la cara con Mao y Jao, dos guerreros especialistas en artes marciales que luchan sin armas. Cuando te pregunten si quieres luchar contra ellos o entregarles sus armas elige luchar. La pelea es bastante fácil. Concéntrate en uno de ellos, atácales con todos y usa el SuperM de de Vyse (siete puntos de magia), o el de Enrique (ocho puntos de magia) para acabar con él en dos o tres turnos. Después acaba de la misma forma con el otro. Pero ten cuidado con uno de sus ataques especiales que quita más de mil HP. No lo suelen hacer mucho, pero para que no pillen por sorpresa ten siempre a tus aliados en buenas condiciones de vida.





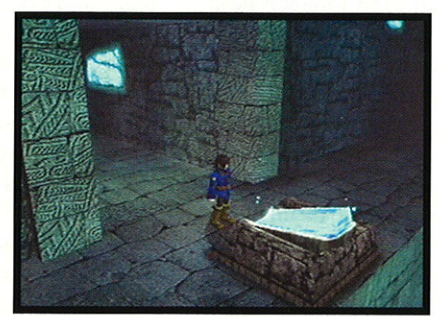
Nada más acabar el combate dirígete hacia el Norte, pero pulsando continuamente el botón A. Encontrarás la Isla de las Especias y conseguirás la especia Khale, que será usada más tarde. Sigue hacia el Norte hasta llegar a unas murallas. Esa es la ciudad de Yafutoma. Allí hablarás con Mikado, el rey de la ciudad y su hija Moegi. Después tendrás que explorar la ciudad (para mí Yatufoma es uno de los mejores escenarios del juego, así que deléitate investigándola a fondo). Nada más salir del palacio de Mikado, encontrarás un Chum en las cataratas de la izquierda. Busca la tienda de objetos. Dentro de ellas hay una puerta que da a un cofre con 3.000 Gold. Ahora sube en uno de los botes para que te puedas desplazar por el agua. Cae por una catarata que hay tras pasar por debajo de un puente y encontrarás a Kirala, una constructora que se unirá a tu tripulación. Busca un elevador que hay cerca y vuelve a caer por otra catarata. Ahora, en un bote, ve al restaurante. Allí encontrarás a Urala, la hermana de Kirala, que también se unirá a tu tripulación. En la tienda de armas compra el sable Surian. Después baja por unas escaleras que llevan a un cuarto donde te espera un hombre con un barco. Equipa tu barco con Torpedos y el Espíritu Yamato. Después di al hombre que te lleve al monte Kazai, y también obtendrás el traje para ir por debajo del agua. Nada más llegar al Kazai encontrarás una zona para grabar partida. Hazlo y después entra en el monte. Verás una cuerda que pasa entre dos cataratas. Desciende por ella. Sigue avanzando, pasa por debajo del agua y continúa por el camino. Saldrás a una gran habitación. Justo en la entrada verás un interruptor azul. Acciónalo para abrir el conducto del agua. Ahora ve por la puerta que hay en la habitación a la derecha. Avanza por el





pasillo hasta que llegues a una habitación en la que verás muchas piscinas pequeñas. De las dos piscinas que hay en el centro, baja por la de la derecha. Si has ido por la correcta debes haber llegado a un camino que lleva a otro interruptor. Acciona dicho interruptor y después vuelve al cuarto principal (donde está el primero que pulsaste). Entra ahora por la puerta que hay al fondo de la habitación. Llegarás a lo que parece una zona de hielo. Sigue avanzando hasta que llegues a un cruce. Ve por el camino de la derecha. Sumérgete en el agua por la rampa y ve hacia el Sur. Llegarás a un cofre, pero antes de abrirlo tendrás que luchar contra Zivilyn Bane (que como siempre está en todos sitios). Tras vencerle obtendrás una Esfera Aurea. Ahora vuelve a la rampa por la que bajaste, pero en lugar de subir por ella ve hacia el Norte. Ve a la izquierda en el próximo cruce y activa otro interruptor para abrir otro canal de agua. Vuelve ahora al cuarto principal y gira por el camino de la izquierda. Cuando llegues a una habi-









tación amplia desciende por la rampa que hay a la derecha. Ve a la rampa central y presiona interruptor. Vuelve a la entrada de esa habitación y verás que ha aparecido un puente. Crúzalo y acciona el interruptor que hay en el otro extremo. Vuelve al cuarto principal. Verás que está lleno de agua. Baja por la rampa que hay al fondo y sumérgete en el agua. Pasa por la única puerta que hay. LLegarás a una zona en la que hay una cuerda y un pasillo al fondo. Ve por el pasillo. Cuando llegues a un cruce coge el Chum que allí se encuentra y después sigue recto para coger una Moonberry. Ve ahora por el otro pasillo del cruce (por la izquierda). Sales a un cuarto con una salida al fondo y dos estatuas a cada lado de ésta. Cuando vayas a pasar por ahí tendrás que luchar con las estatuas. Los Aluspheres no deben crearte ninguna complicación. Destruye primero a uno y luego al otro. Cuando pases por la puerta tienes dos opciones. Pasar de largo el interruptor y enfrentarte a unos cuantos Aluspheres más, o bien accionar el interruptor que hay nada más entrar en la habitación (yo personalmente prefiero la segunda). Si has accionado el interruptor empezarán a moverse unos bloques de piedra. Cuando acaben, acciona el siguiente interruptor y cruza una puerta que hay al otro lado de la habitación. Allí presiona otro interruptor. Una serie de bloques se elevarán formando un puente. Crúzalo. Sigue avanzando siempre hacia adelante (graba partida) y móntate en la plataforma para llegar a un lago. La plataforma te deja en el extremo de un corredor. En el otro extremo hay una puerta. Ve hacia ella. Antes de llegar tendrás que luchar contra Tortigar (vaya nombre). Se trata de una tortuga gigante que en algunos turnos transforma su cuerpo de manera que los ataques no le





afectan. Los mejor que puedes hacer es dedicar los turnos a acumular espíritu y reponer los HP que te quite mediante la magia Sacri o Sacres. Usa un Glifo de Fuerza sobre Vyse y otro sobre Enrique. Como el blindaje de Tortigar sólo dura un turno, aprovecha el siguiente para atacarla con el SuperM de Enrique y Vyse. Tiene unos 10.000 HP, por lo que el combate se puede hacer largo, pero no difícil. Tras vencer a Tortigar obtendrás la Túnica Lunar y el Cristal Azul. Ahora vuelve al pueblo. Ve a ver al rey Mikado. Después serás informado de que la Armada de Valua está en el puerto de Yafutoma. Ve al puerto. Allí te toparás con Belleza y Vigoro. Tras un largo diálogo, cuando te pregunten si quieres luchar contra ellos o esperar a ver que pasa, elige la segunda respuesta. Bellaza y Vigoro tomarán Yafutoma por la fuerza. Moegi te enseñará un pasadizo por el que debes escapar. A la derecha encontrarás cuatro Cristales Sacrulen. Después ve por la izquierda para llegar a una pequeña isla donde se encuentra exiliado Daigo, el hijo de Mikado.









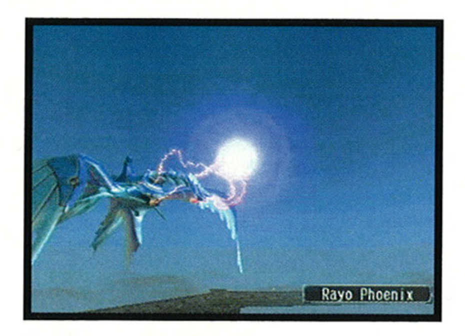
Cuando llegues a la isla sube hasta la cima (antes encontrarás un Chum y tendrás algún combate). Arriba, en el templo, te encontrarás con Daigo. Tras un largo diálogo, cuando te pregunte si quieres ayudarle dile que sí. Empieza ahora la lucha contra Valua. Ve hacia donde dejaste el barco en donde llegaste a la isla de Daigo. Allí te subirás en el barco del príncipe. Luego tendrás que retomar el control del Delphinus. Tras el abordaje al barco y el combate en cubierta contra algunos soldados, ve al cuarto de mandos. Allí te encontrarás con Muraji y tres soldados. Elimina primero a Muraji, que puede convocar aliados. El resto del combate no es más que un puro trámite. Empieza lo bueno...

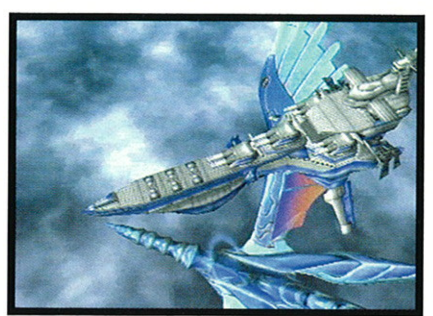
DELPHIUS VS. DRACO

El combate contra Draco, el barco de Vígoro, no resulta nada fácil. El cañón Draco te puede restar bastante energía. Además lo usa muy a menudo y en cualquier turno del combate. Por esto es mejor que recargues siempre que puedas tu vida con el Sacres. Si te cuidas del cañón Draco, el resto es usar el cañón Piedraluna siempre que puedas. Tras vencer a Vigoro obtendrás un Galón de Capitán.

DELPHIUS VS. BLUHEIM

Bluheim, el Gigas Azul, ha sido despertado. Sin duda alguna el combate más espectacular hasta ahora. Así se podría decir que, de no ser por los disparos, se trata de un baile entre Bluheim y el Delphius. Pero tranquilo, es un combate fácil. Sus ataques no son muy poderosos. Usa los torpedos y el cañón Piedraluna. Recarga vida de vez en cuando con la magia Sacres y lo tendrás hecho. Has vencido al Gigas Azul, ¡enhora-





buena! El rey Mikado os dará las gracias y el Cristal Azul. Moegi se une a tu tripulación (con la consiguiente alegría de Enrique) y tú decides que quieres ir al Este.
Aquí se termina el dico uno. Graba partida e inserta el disco dos.
Antes de llegar a tu cuartel general (Crescent Island), convendría que hicieses algunos descubrimientos útiles, así como unir algunos miembros más a tu tripulación. Esto es algo que depende de ti, no tienes por qué hacerlo si no quieres. Primero ve a por Ryu-Kan. Su isla se encuentra en cerca de la esquina inferior izquierda del mapa, a la izquierda del muro de aire. Ryu´Kan se unirá a tu equipo. Ahora ve hacia la isla Horteka. Para ir hacia allá tienes que entrar por el agujero que hay en el muro de piedra, al Oeste de la isla. En la isla habla con Hans, que se unirá a tu tripulación. Ve ahora a Esperanza. En la taberna habla con Don para que se vaya contigo. Ahora ve y habla con la camarera. Ella te pedirá que vayas a Maramba a ver a su madre (la vieja que prepara brochetas). Empezará así una conversa-









ción entre ambas en la que tú jugarás el papel de intermediario. Llegará el momento en que la hija te dé una brocheta (Kabal Skewer) para que lleves a su madre. La madre te mandará de vuelta con la hija, y ella te pedirá que busques tres ingredientes: Kabal, Khale, y Gentum. El primero lo encontrarás en en la isla de Gordo (aquí encontrarás un Chum). Ve a hablar con él para conseguirlo. El segundo, Khale, lo conseguiste en la isla de las Especias (si me hiciste caso, claro). Y el Gentum está en Nasrad (aquí encontrarás otro Chum). Ve a la tienda de objetos, al lado de la de armas, y selecciona la opción de hablar con el vendedor. Te venderá el Gentum por 500 Gold. LLeva ahora los ingredientes a Esperanza y dáselos a la camarera. Preparará una brocheta para que se la des a su madre. Llévasela a Maramba y después vuelve a hablar con la hija para que te dé un Chum Abirik. Vuelve ahora a Maramba, móntate en el Dhabu para ir a la otra parte del pueblo y habla con Kalifa, que se unirá a ti si posees el sable Surian.

También puedes aprovechar para hacer algunos descubrimientos que te serán útiles para que Domingo se una a tu tripulación. Para encontrar los Pájaros Errantes, sitúate en la parte Norte del monte Kazai mirando hacia la misma dirección y espera allí hasta que éstos aparezcan. Presiona A sobre ellos para descubrirlos. Al Este de esta misma zona, en el muro que rodea el monte, encontrarás una isla que contiene el Dheerse. Hay muchas más cosas que puedes encontrar mientras viajas en busca de tripulación. Si en algún momento ves que la aguja de la brújula se descontrola, presiona A y podrás descubrir otras cosas como la Orquídea Mística o los Muros Guardianes.

Vuelvo a repetir que todo esto es voluntario, y no es necesario para





seguir avanzando en el juego. Ahora ya es hora de que vayas a Crescent Island, o la Isla de la Luna. Nada más entrar habla con Izmael y Brabhan, que se unirán a tu grupo. Verás también a una joven cerca del lugar donde se salva partida. Es Belle. Habla con ella y se unirá a tu tripulación, junto con sus amigas Lilly y Nara. Encontrarás un Chum debajo de la escalera. Para salir pasa por delante del puesto de Osman. Te pedirá 2.000 Gold. Dáselos. Ahora sal al exterior. Busca a Kirala y dile que construya una taberna para Polly.

Ve ahora a la playa y sube por cualquiera de las dos rampas que hay a los lados. En la cima encontrarás un Chum, además de poder cambiar tu bandera. Después de explorar bien la isla, dirígete al elevador que hay al lado de la entrada derecha de la cueva. Sube por él para llegar a la sala de reuniones.

EN BUSCA DEL CRISTAL PÚRPURA

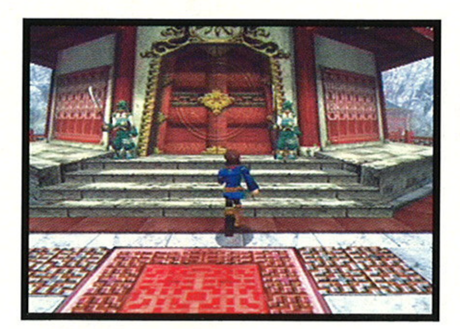
Ha llegado la hora de ir en busca del cuarto cristal. Nada más entrar en la cueva encontrarás un Chum. Pasa ahora por la puerta de la entrada. Avanza hasta el centro de la habitación y habla con el cristal que allí descubres . Te planteará un acertijo al que debes responder con la palabra «hielo». Pasa por la puerta y déjate caer por la rampa. Cruza las dos siguientes puertas y entrarás en otra sala con otro cristal. De nuevo te planteará un acertijo. En esta





ocasión, la respuesta es «dos». De nuevo pasa por la puerta que se ha abierto, baja por la rampa y cruza las dos puertas siguientes. Llegas a una habitación similar a las anteriores, donde se te planteará un último acertijo. La respuesta es «voluntad y espíritu». Ve por la puerta que se ha abierto y desciende la rampa. Ya estás en Glacia, la ciudad de hielo. Avanza recto hasta la plataforma. Ésta te dejará en un puente. Ve por él hasta que llegues al final. Allí encontrarás un cruce. Sigue por el camino de la izquierda, baja por las escaleras y coge el Cortahielo del cofre. Ve de nuevo al cruce del puente, pero esta vez gira por la derecha. Baja por unas escaleras que hay al final a la izquierda. Cuando veas un camino hacia la izquierda ve por él. Llegarás a un cofre que contiene la Esfera Infernal, pero antes tendrás que enfrentarte a Zivilyn Bane (ha vuelto, es él). Continúa ahora bajando por las escaleras y sube a la plataforma. Ésta te dejará en un cruce. Sigue recto para coger la Espada Helada. Vuelve al cruce y ve a la derecha a por un Chum y después a la izquierda. Salva partida, avanza y prepárate para luchar contra Veltarn.

Veltarn tiene unos 10.000 HP. Si quieres vencerle de la manera más rápida, usa el SuperM de Vyse Furia del Pirata. Los demás ataques no le quitarán mucha vida, por lo que vencerle de otra forma te llevará mucho tiempo y será mucho más difícil. Excepto su ataque Avalanche, los demás no suelen ser muy peligrosos. Dedícate a recargar vida y a usar el Enfoque para conseguir punto de espíritu y usar el SuperM. Una vez hayas vencido ve por el puente. Gira a la derecha para conseguir una Moonberry y después ve por la puerta del centro para asistir a una de las secuencias más importantes del juego. Ya tienes el Cristal Púrpura. Retorna ahora a Crescent

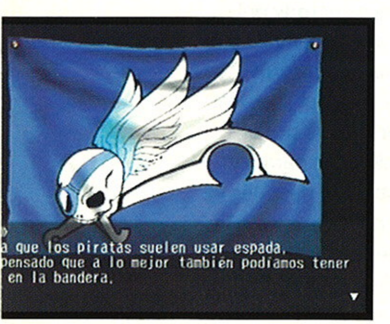


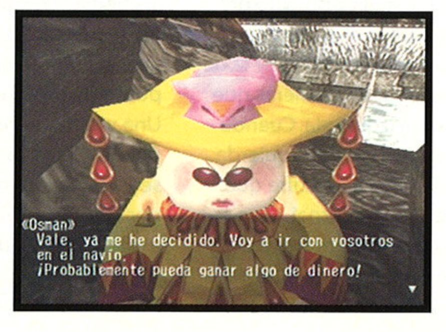


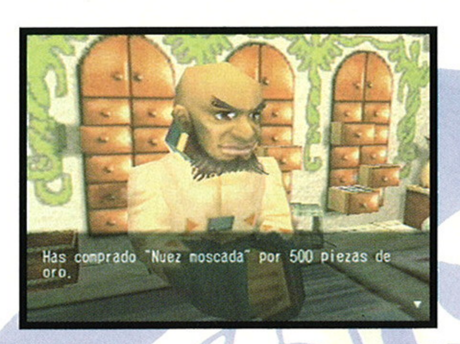
Island. Habla con Brabham para que te instale el nuevo motor. Luego sube al pueblo y habla con tu tripulación para ver si necesitan dinero. Finalmente dirígete a al cuarto de reuniones para decidir el próximo destino.

A POR EL CRISTAL AMARILLO [2]

Con el nuevo motor ya instalado en el barco nos dirigimos a buscar el Cristal Amarillo. Ahora, cuando viajes con el barco, si estás por encima o por debajo de las nubes, los enemigos no te atacarán. Dirígete hacia Valua. Desciende hasta la altitud mínima y busca una cueva que hay debajo del territorio de Valua. Antes de entrar encontrarás las Luces Danzantes. Entra a la cueva y prepárate para un buen número de combates. Avanza hasta que llegues al primer cruce. Ve por el camino de la derecha. Aquí los tesoros se encuentran en grandes cristales amarillos. Sigue avanzando hasta que veas un gran cristal amarillo, donde obtendrás una Semilla de Dexus.







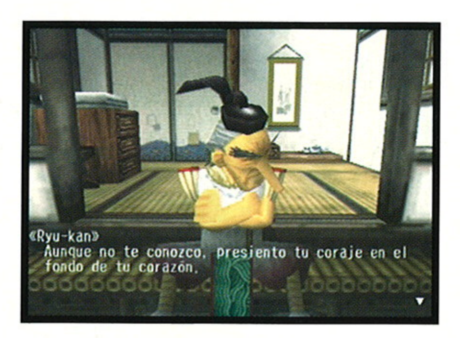


Vuelve al cruce y ve de nuevo por el que ahora es el camino de la derecha. Avanza por este túnel hasta que llegues a un nuevo cruce. Aquí ve primero por el túnel de la izquierda para conseguir una Moonberry. Ahora vuelve al cruce y ve por la izquierda, salva y continúa adelante por el túnel.

Cuando llegues a una cueva donde no encuentras salida, sitúate en el centro y empieza a elevar tu altitud. Tras una breve secuencia comenzará nuestra batalla contra Yeligar,el Gigas Amarillo.

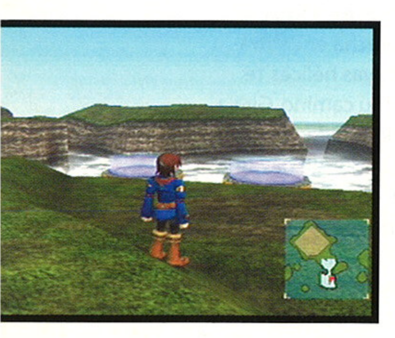
DELPHINUS VS. YELIGAR

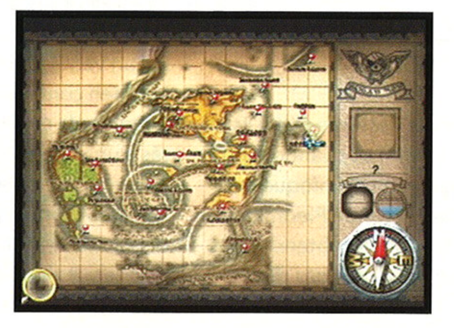
Es un combate bastante fácil. Dispárale con tus cañones cuando tengas oportunidad y usa el Enfoque para poder utilizar el cañón Piedraluna. Después de vencerle obtendremos el Cristal Amarillo, además de un Galón de Capitán y el Sable de Trueno. Ahora vuelve a Crescent Island. Allí te estará esperando Gilder, que tiene que decirte algo importante. A la mañana siguiente vuelve a tu barco, pero antes hablarás con Gilder por segunda vez. Ahora dirígete a la isla Drangal. Ésta se encuentra por debajo del nivel de las nubes, al Sudoeste de la Isla de los Marinos. Cuando llegues a la isla, una secuencia te mostrará la reunión entre Galcian y todos los altos cargos de la Armada. Graba partida y baja por la escalera que hay. Sigue hasta la siguiente puerta, baja por la nueva escalera y sigue avanzando por el corredor. A la derecha encontrarás un ventilador cuyas hélices te impiden continuar tu camino. Gira a la izquierda cuando puedas. Llegarás a una habitación donde hay una palanca para parar las hélices. Accionalá. Ahora ya puedes pasar por debajo del ventilador. Avanza hasta que llegues a un pasillo donde hay varias puertas. Ve por la puerta que





hay la derecha, y avanza hasta que llegues a un almacén donde encontrarás los planos del barco sobre una mesa. Cógelos y vuelve al pasillo donde había muchas puertas. Pasa ahora por la puerta que está en frente. Llegas a un pasillo que tiene tres habitaciones a cada lado. Encontrarás tesoros en la primera de la derecha, las dos del medio y la tercera de la izquierda. Los tesoros son una Moonberry, un sable Imperial, dos Cristales Sacrum y 4.000 Gold. Sal por la puerta por la que has entrado y vuelve al pasillo. Tras una de las puertas te espera Galcian. Cuando lo encuentres aparecerá Gregorio para salvarte la vida a costa de la suya propia. Aprovecha para salir de la isla. Vuelve otra vez a Crescent island. Dale los planos del navio a Brabham. Cuando hayan pasado los diez días que necesita para hacer el nuevo motor ve al puerto. Ahora tienes que ir al Vortex. Antes Enrique hablará contigo. El Vortex lo encontrarás volando por debajo de las nubes al Sur de Shrine Island. Es un gran agujero negro que verás en medio de la na-









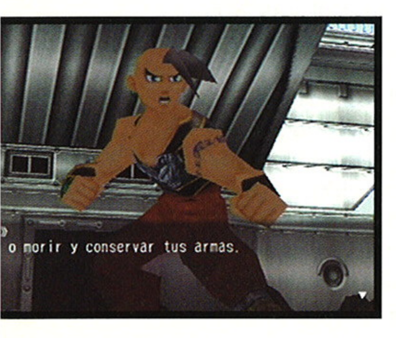
da. Acércate y entra en él. Luego, una vez dentro, presiona el botón de disminuir la altura del barco para descender y poder rescatar el navío de Fina. Una vez abajo Enrique os enseñará a manejar el Delphinus para sacar cosas de la tierra. Pero para que no tengas que molestarte en buscar y ahorrarte combates inútiles, aquí tienes las coordenadas del barco de Fina y los dos Velorium (las coordenadas empiezan a partir de la celda superior izquierda del casillero):
- Barco de Fina: columna 5, fila 8.
- Velorium: columna 8, fila 4.
- Velorium: columna 2, fila 5.

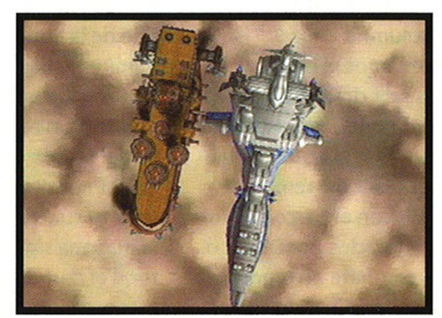
Ahora que tenemos el barco de Fina podemos salir del Vortex. Busca el agujero por donde entraste y sal por ahí. Ahora dale al botón de elevar altura para salir del remolino. Nada más salir con el barco del Vortex seremos atacados por De Loco. De nuevo el combate no tendrá ninguna dificultad. Cuando su vida esté a punto de agotarse te lanzará un arpón, aunque con eso lo único que consigue es acelerar su derrota, ya que tus disparos ahora seránmás certeros. Obtendrás un Galón de Capitán por vencerle. Es hora de que vayas a la Isla de los Marineros para dejar a Enrique. Antes tendrás que luchar por segunda vez contra Baltor y su barco Barbanegra, aunque vencerle será bastante fácil. Vuelve ahora a tu cuartel general (Crescent Island). Allí te esperan Gilder y Clara. Todos celebran que hayáis reunido los cinco cristales. Pero cuando todo parecía ir bien, un ataque de la armada comandado por Ramírez echará todo aperder. No tienes nada que hacer. En ese momento Ramírez es invencible (su especial Eclipse de Plata es fulminante). Ramírez se lleva todos los cristales, y tu cuartel queda destrozado. A la mañana siguiente ve a hablar con todo el mundo para dar ánimos y reconstruir la ciudad. Gilder se unirá

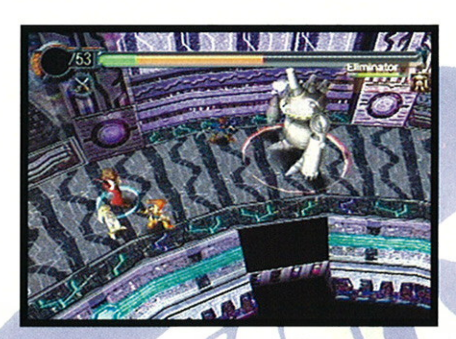


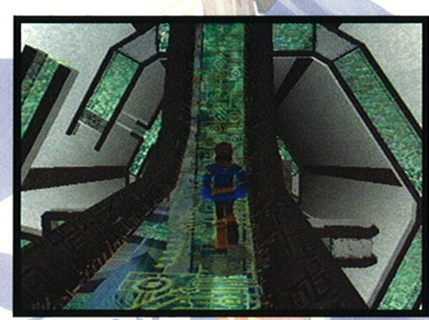


a tu grupo. Partid ahora hacia el Gran Relicario de Plata en el barco de Fina. Llegamos así al que para mí es el mejor escenario del juego. Salva partida y después ve a la máquina que hay al final del corredor para transportarte al centro del relicario. Comienza a andar. Sigue recto en el primer cruce y lo mismo en el segundo para coger la Armadura de Plata. Date la vuelta. Comienza a avanzar. Gira a la derecha dos veces para coger una Moonberry. Ve ahora por el camino que hay a la derecha del cofre, avanza y gira a la derecha. Sigue recto y usa el teletransportador que hay al final de la carretera. Sigue recto por el nuevo camino para conseguir una Moonberry. Date la vuelta ahora y gira a la derecha. Gira a la izquierda en el siguiente cruce para obtener la Armadura de Plata. Vuelve al cruce y ve por la izquierda. Toma la puerta. Comenzará una secuencia que finalizará con Galcian y Ramírez huyendo con el Cristal de Plata. Los ancianos te transportarán a la entrada del Relicario. En cuanto llegues a tu cuartel general, ve hacia Delphinus.





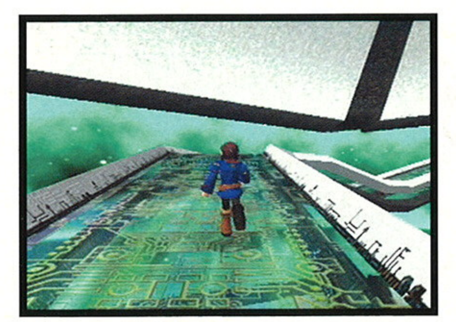




A POR EL CRISTAL DE PLATA

Ve hacia la isla de Dangral Haz lo mismo que la vez anterior. Pasa por debajo del ventilador y ve en direcón a la habitación donde cogiste los planos del barco de Galcian. Pero en lugar de entrar en esta habitación, ve todo recto hacia la derecha. Coge la plataforma para ir a Soltis. En ese momento te enfrentarás a Vigoro. Esta vez se ha vuelto un enemigo peligroso. Su Cañón de Fuego te restará más de 3.000 HP. Usa la Ira del Pirata para acabar con sus 14.000 HP. Cuando llegues al otro extremo ve por la puerta que hay justo en frente. Sube las escaleras y usa la máquina para descender. Cuando la máquina se pare, salva partida. Atraviesa las dos siguientes puertas y prepárate para luchar contra Galcian y Ramírez. Este último llamará a al Eliminator. Tiene unos 20.000 HP, y su cañón Blaster te restará 1.200 HP. Se puede prever cuando va a usar el Blaster porque en el turno de antes lo carga. Sabiendo esto ya sabes cuándo te tienes que defender. Como ataque usa la Ira del Pirata. Despues de vencer a Eliminator (a mi me resultó más difícil Vigoro), conseguirás una Moonberry. Una secuencia nos mostrará ahora el poder de Galcian. Tras la lluvia vuelve a tu base. En ese momento empezarán a llegar barcos con la intención de aliarse contigo para vencer a Galcian. Algunos de los que vendrán serán Gordo, Dyne, Centime, Drachma...Por la noche habla con Fina y Aika, que están al lado de la bandera y en la sala de reuniones. A la mañana siguiente empieza la lucha. El primer barco es bastante fácil. Contra la élite de Galcian, cuando te pregunten qué quieres hacer, responde «conservar la posición». No es un combate muy difícil. Y finalmente está la Hydra, a bordo de la cual va Galcian. Procura



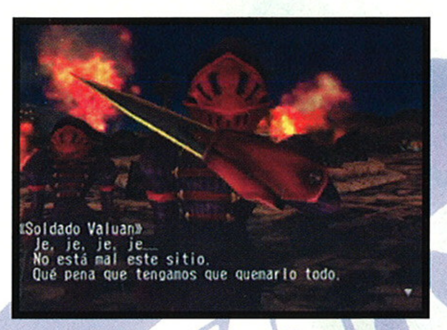


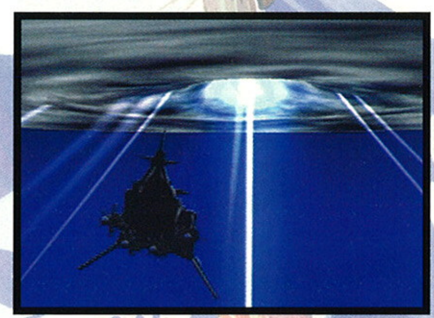


andar siempre bien de vida. Cuando te pregunten qué quieres hacer la primera vez, responde «la parte de más arriba». La segunda vez que te pregunten responde «la parte de abajo». Aunque es un combate muy largo, no es tan complicado como aparenta. Con Galcian derrotado de momento es hora de que entres en su barco. Entra y avanza por el camino. Cruza el puente y coge el cañón que hay en un cofre. Después sube por la barra. Usa la escalera que hay a la izquierda. LLegarás a una zona exterior. Ve hacia la derecha y baja por unas escaleras que hay, después por la barra de la derecha. A tu derecha hay un cofre que contiene tres cristales Sacrulen. A la izquierda encontrarás una Moonberry. Vuelve a la zona exterior. Ve hacia la izquierda del todo y baja por la escalera. Atraviesa el puente y baja por la barra. Atraviesa la puerta de la izquierda. Salva partida. Sube por la escalera y lucharás contra Galcian. Es un combate fácil mientras Galcian no use el Eternum. Usa el Enfoque con todos menos que con Vyse, que ejecutará la Ira









del Pirata. Si ganas, después del combate Galcian escapa, pero Belleza le mata. Ahora podrás aterrizar en la isla Relicario. Hazlo y salva partida. Una vez hayas entrado en Shrine atraviesa la gran puerta de entrada. Empieza a bajar por el pasillo. Gira a la izquierda, y después a la derecha, y finalmente sigue recto. Gira a la derecha cuando entres en una gran habitación circular. Atraviesa una puerta y, en el siguiente cruce, sigue recto hasta el final. Gira a la izquierda en el siguiente cruce y haz lo mismo para el próximo. Gira dos veces a la derecha. Otras dos veces más para conseguir un Chum. Vuelve atrás al último cruce y sigue recto para encontrar la salida. Cruza el puente para entrar en Soltis. Baja por el camino y usa el teletransportador. Coge ahora el segundo teletransportador. Usa los dos siguientes. Atraviesa la puerta y lucha contra Zivilyn Bane. Ahora usa el teletransportador. Llegarás a la habitación donde tiene lugar la batalla con Ramírez. Es un combate complicado, ya que tiene 22.000 HP y sus ataques son muy potentes. Usa el Enfoque para que Vyse pueda realizar la Ira del Pirata tantas veces como pueda. Cuando hayas vencido a Ramírez, éste se fusionará con Zelos. Esta vez el combate será a bordo del Delphinus. Elige volar directo hacia él y atacarle de frente. Su Rayo de Luna no resta mucho HP. Sí es peligroso su ataque Judgment, que quita unos 20.000 HP. La mejor estrategia es la usada en todos los combates: recarga vida de vez en cuando y usa el cañón Piedraluna cuando puedas. Tiene en total 200.000 HP. Pero si ganas este combate Ramírez también volverá, y esta vez con 24.000 puntos de vida. Si usas de nuevo la Ira del Pirata, vencerle no te resultará difícil... no como a mí hacer la guía, que me ha agrietado el cutix y secado el cerebro. «Lo que é e lo que é».



No es un juego de rol al uso, y por lo tanto ésta tampoco es una guía normal. Aquí no vas a encontrar una detallada disección de las aventuras en el planeta Ragol (cosa que sería innecesaria dada la linealidad y la falta casi total de trama del juego), sino un compendio de consejos, descripciones de enemigos y mundos y técnicas que te ayudarán a defenderte en tan inhóspito planeta. Suerte y que la salud y la Meseta te acompañen. ■ por Dani3PO

PHANTASY STAR ON-LINE













La Primera decisión que tomarás una vez introducido en el mundo de *PSO* es la elección del personaje. Hay tres clases y tres razas distintas:

HUMAR: HUNTER + HUMAN: Son excelentes en la lucha a corta distancia. Maneja armas blancas y de fuego. Puede utilizar técnicas de recuperación y ataque.

HUNEWEARL: HUNTER + NEWMAN: Menos eficientes con las armas blancas que los anteriores, aunque tienen mayor versatilidad y dominio de las técnicas.

HUCAST: HUNTER + ANDROID: Utiliza una gran variedad de armas y tiene el HP más alto de todos, pero no puede usar técnicas.

RAMAR: RANGER + HUMAN: Uno de los personajes más equilibrados. Maneja muy bien las armas de fuego y puede emplear algunas técnicas.

PERS

PERSONAJES









RACAST: RANGER + ANDROID: Puede usar todas las armas de fuego, pero no técnicas. Su poder de ataque es de los más altos.
RACASEAL: RANGER + ANDROID: Parecido al anterior, aunque su fuerza es inferior. Usa todas las armas de fuego. Cuenta con una capacidad de evasión muy considerable.
FOMARL: FORCE + HUMAN: El más equilibrado de los Forces. Muy hábil con las técnicas. Tiene un gran potencial de crecimiento.
FONEWM: FORCE + NEWMAN: Tienen el nivel de TP más alto. Domina todas las técnicas. Sus armas no son muy potentes.
FONEWEARL: FORCE + NEWMAN: Aunque son muy débiles en el combate cuerpo a cuerpo, tienen más defensa, aunque menos HP que los anteriores. Dominio total de las técnicas.
Mi consejo es que para empezar a jugar os decantéis por un personaje hábil con las armas de fuego, para luego pasar a combatir cuerpo a cuerpo y dejar los Forces para cuando tengáis un gran dominio del juego.

SONA







El mundo del bosque no presenta grandes dificultades, y os servirá de entrenamiento para lo que vendrá después. Los habitantes de este mundo son: los Booma, Goboomba, Gigoboomba, cada uno más resistente y fuerte que el anterior. Lo mejor que puedes hacer es dispararles desde lejos o emplear la táctica de «golpea y corre». Los Rag Rappy son una especie de pingüinos amarillos que aparecen en grupo. Son fáciles de eliminar, aunque suelen huir. Si acabas con ellos soltarán un ítem. Los Mothmant son unas plantas que sueltan pequeños insectos llamados Monest. Liquídalos a ambos desde lejos. Los Savage y Barbarous Wolf son rápidos y pueden esquivar los ataques fácilmente, aunque sus ataques son débiles y no muy frecuentes. Además pueden estar revestidos de magia que les hace más fuertes y resistentes. Por último, los Hildebear son los enemigos más poderosos del bosque, aunque no aparecen en grandes cantidades. Desde lejos lanzan fuego, y en el combate cercano propinan potentes golpes. La mejor estrategia es atacarles un par de veces y escapar antes de que contraataquen. Por lo demás este mundo no presenta más complicaciones, ya que no hay trampas y el mapeado no tiene pérdida. Solo una cosa: ten cuidado en la zona anterior al gran dragón, ya que se presentarán muchos enemigos a la vez.

BOS

MUNDO 1: BOSQUE





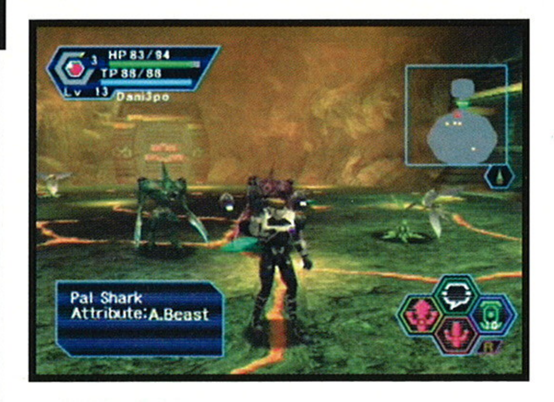
MISIONES: La magnitud del metal: en el primer nivel, encuentra a la androide y síguela. **Afirmando su derecho:** encuentra al hombre en el primer nivel y luego las tres piezas perdidas. **Entrenamiento de batalla:** acompaña al androide y sigue sus consejos. **La actividad periodística:** es la primera en el segundo nivel. Escolta y protege a la chica hasta el lugar donde elevas el puente con el interruptor. **El impostor amarillo:** en el primer nivel acaba con todos los Rag Rappy hasta que encuentres uno con el que puedas hablar. **Estudio de la Flora y Fauna:** tienes 20 minutos para recoger cinco muestras de animales (Boomba, Rag Rappy, Monest, Hildebear y Wolf). Tendrás que recorrer rápidamente Forest 1 y 2 derrotándolos a todos. **El bosque triste:** otra de escolta. Tendrás que recorrer el segundo nivel y enfrentarte a muchos Hildebear. **Gran Squall:** primero habla con todos los *hunters* del primer nivel, luego en el segundo llega hasta el Central Dome y salva a la chica.



JEFE FINAL.
A pesar de su imponente aspecto, no os causará muchos quebraderos de cabeza si llegáis con el nivel adecuado (recorreos el bosque unas cuantas veces o realizad misiones para aumentar la experiencia). La mejor estrategia es permanecer cerca de él, para que no os afecten las llamaradas que lanza. De vez en cuando, se quedará inmóvil y bajará la cabeza, momento en el que deberás aprovechar para atacarle. Cuando vuela, lo mejor es no quedarse quieto.





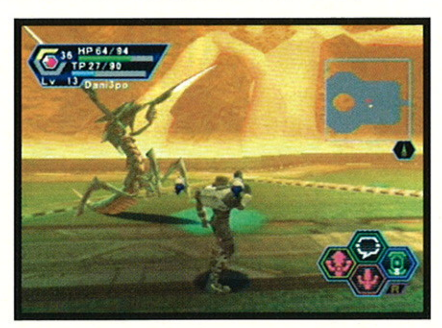


En este segundo mundo las cosas empiezan a ponerse serias. Ya cuenta con tres fases, cada una de ellas (sobre todo la primera) de extensión muy considerable. Aquí aparecen las trampas, en forma de minas que aparecen de repente y se pegan a ti. Para evitarlas, puedes emplear el *Trap Vision* o, si puedes, disparar desde lejos. Los interruptores que abren las puertas también empiezan a encontrarse más lejos. Se hace necesario mantener un ojo en el mapa. Otra característica especial son las habitaciones a oscuras. Primero descubre el interruptor que activa la luz y luego acaba con los enemigos. Te encontrarás con Evil, Pal y Guil Shark, tres variaciones del mismo ser, y el habitante más numeroso de las cuevas. Son lentos y no atacan a distancia, así que puedes freirles desde una posición segura. Poison Lily es una planta estática con la que tienes que mantener las distancias, ya que lanza esporas venenosas. El Grass Assasin es menos fiero de lo que parece. Intentará inmovilizarte, pero si te mueves continuamente no podrá. Atácale con combos y no podrá reaccionar. Migium y Hidoon son dos bichos que se unen en uno sólo. Cuando están así sólo le afectan las técnicas, lo contrario que cuando están separados. El Nano Dragon es una criatura que puede volar y además cuenta con un rayo muy poderoso. Atácale con técnicas o con armas de fuego.

CUE

MUNDO 2: CUEVAS







JEFE FINAL.

De Rol Le es un enemigo muy duro, por lo que será mejor que recorras varias veces las cuevas para ganar la experiencia necesaria. Primero te atacará con unas minas espinosas que tendrás que destruir antes de que exploten. Después lanzará bolas de energía púrpura bastante difíciles de esquivar (aprovecha el hueco entre ellas). Cuando se encarama a la barca podrás atacarle más tranquilamente, aunque intentará clavarte en el suelo con sus tentáculos.

Y para acabar, el bicho más pesado de las cuevas: Pofuilly Slime, una criatura viscosa contra la que sólo podrás impactar cuando adquiere forma, e inmediatamente vuelve a su estado líquido. Pesado pero inofensivo.

MISIONES: Comida adictiva: una chica te pedirá un dulce. Tendrás que ir hasta la tercera fase de las cuevas y encontrar una panadería. **Una novia perdida:** una misión de escolta difícil, ya que el personaje al que proteges no puede ser herido ni utilizar items para recuperarse. Mantenlo alejado de los monstruos hasta la catarata de la segunda fase. **Entrega secreta:** tienes 45 minutos para entregar el envío al androide en la segunda fase de las cuevas. **El mayordomo de los Grave:** has de encontrar a este individuo en la segunda fase. Lo mejor es que sigas las indicaciones de los mensajes de las luces, que te guiarán en tu camino. **Papel Negro:** tienes que llegar hasta la segunda fase y enfrentarte con varios *Hunters*. Bastante fácil.









Un mundo tecnológico en el que el aumento de dificultad es menos acusado que en el anterior, aunque será recomendable que lleguemos con un nivel superior a 15 como mínimo. El mapa se complica considerablemente, y tendréis que hacer uso de todo vuestro sentido de la orientación. Los enemigos a los que os enfrentaréis son: Los Gillchic, que constituyen el grueso de los habitantes de las minas. Son resistentes y atacan de varias formas: puñetazos (con los que pueden hacerte ir más despacio) y láser a distancia. Su gran debilidad es que tras unos pocos impactos caen al suelo y mientras se recuperan te da tiempo a acabar con ellos. Los Dubchic son parecidos, aunque bastante más infrecuentes. No importa la cantidad de daño que reciban; es imposible acabar con ellos atacándoles directamente. Lo que hay que hacer es centrarse en el pequeño objeto flotante que siempre les acompaña. Una vez fuera de combate, ellos caerán vencidos. Canadinde y Canane son dos pequeños robots flotantes que tratarán de alcanzarte con su láser. Mantente en movimiento y no darán en el blanco. Cuando están cerca del suelo son más vulnerables. Los Sinow Beat y Sinow Gold son grandes y peligrosos. Lo mejor es atacar y huir antes de que reaccionen. Los dorados además pueden curar a los demás. Garanz es el engendro más mortífero de las minas,

M I N

MUNDO 3: MINAS





además del más grande. Sobre todo ten extremo cuidado cuando lance sus misiles. Al igual que con los anteriores, la mejor manera de acabar con ellos es atacar y huir.

MISIONES: Conociendo el corazón propio: en tu primera misión en las minas deberás escoltar a una persona a través de la primera fase. Lo bueno es que la persona es un Ranger que podrá colaborar contigo. Tendrás que llegar hasta un terminal y activarlo. **La investigación del Dr. Osto:** esta misión es fácil. Lo único que has de hacer es volver al terminal y activarlo para recoger una información. **Puerta abierta:** en esta misión comienzas en la segunda fase y tendrás que hacer el recorrido a la inversa de lo habitual, es decir, ascender hasta la primera fase escoltando a otro personaje. Una vez consigas llegar a este punto, un trasportador te conducirá a un túnel donde te verás las caras de nuevo con el Jefe de las cuevas aunque ahora tendrás que velar por la seguridad de tu compañero.



JEFE FINAL.
Vol Opt es el engendro con el que te tocará lidiar, y la verdad es que no es demasiado difícil. En su primera forma no es demasiado peligroso. Tu objetivo serán los monitores (cuando se pongan rojos puedes atacarlos) y los pilares del centro de la habitación (ataca al de la luz roja). Una vez que le hayas infringido suficiente daño, tomará forma en el centro de la habitación como una máquina con múltiples extremidades. Hiérele y esquiva los lasers que te localizan.

LAS

MUNDO 4: RUINAS







JEFE FINAL.

Dark Falz, el final boss del juego, se presenta en varias formas, aunque para luchar contra la definitiva tendrás que jugar en modo Hard o V-hard. Primero te atacará con minas rotatorias. Para vencer has de destruir tres de ellas que sean violetas. Después aparecerán tres cabezas; el mejor momento para atacarle es cuando una de ellas golpea el suelo (lanzará más minas). Por último, mostrará todo su potencial y te atacará con técnicas. Concéntrate en el bulbo.

El último mundo, y el más difícil de todos. Los enemigos que te encontrarás serán las tres versiones de Dimenians (como los Evil Shark de las cuevas pero más fuertes), los Bulclaws que producen Claws (parecidos a los Monest y los Mothmants del bosque) los Delsabers (que bloquean los ataques, por lo que tendrás que pillarles por los flancos o por la retaguardia) los Chaos Sorcerers (que utilizan técnicas de hielo y fuego) los Dark Belra (actúan como los Hildebear del bosque) y los Chaos Bringer (esquívalos cuando cargan contra ti y luego atácalos con lo que tengas).

MISIONES: En **El plan secreto de Doc** tendrás que seguir a Elenor y acabar con los enemigos de las zonas en las que se detiene. **Encuentra a mi maestro**: protege a Shingo a traves de el primer y segundo nivel de las Ruinas. Muy difícil. En la última, **De las profundidades**, empezarás en Ruins 2 y deberás encontrar a un equipo de investigacionen Ruins 3.

RUIN





MAG

El aparatejo que flota sobre tu espalda no es un mero acompañante o mascota. Es un MAG, y puede convertirse en tu mejor aliado si le alimentas bien. Cada poco tiempo tu MAG tendrá hambre, y deberás emplear items para hacer que crezca y se desarolle. Elige Items, Mag y Give Items. Aparecerá una lista con todos los objetos disponibles para alimentarle. Escoge uno y verás como sus atributos suben. Cuando uno de ellos llena la barra de color, el MAG subirá un nivel.

Los diferentes parámetros del MAG también afectan a tus estadísticas. Por cada nivel de DEF que suba el MAG, tu defensa se incrementará en 1. Por cada nivel de POW, tu ATP subirá en 2. Si lo que aumenta es su DEX, tu ATA se verá incrementado en 1. Y por último, si consigues un nivel más en su MIND, tanto tus TP como tu MST subirán en 2 cada uno.

Los items que aumentan el apartado MIND de tu MAG son: *Moon Atomizer*, *Fluids*, *Antiparalysis* y *Star Atomizer*. Para subir el *POWER* debes utilizar *Mates*, *Sol Atomizer* y *Star Atomizer*. Para mejorar la *DEX Antidote*, *Moon Atomizer* y *Star Atomizer*. Y para la *DEF Antiparalysis*, *Sol Atomizer* y *Star Atomizer*.

El medidor que aparece al lado de tu barra de HP se va llenando a medida que atacas o eres atacado. Cuando se llene completamente, tu MAG estará listo para ejecutar un *Photon Blast*, que infringirá mucho daño a los enemigos. Según progrese tu MAG, nuevos *Photon Blasts* estarán disponibles. Actívalos en el menú de comandos secundarios.

TÉCNICAS





SIMPLE	NORMAL	AVANZADO	CURA	APOYO
FOEI Una bola de fuego es lanzada e impacta en un objetivo **BARTA** Un rayo de hielo penetrante que puede afectar a verios enemigos. **ZONDE** Una relámapgo de luz cae sobre un enemigo.	**GIFOEI** Un anillo de fuego que aparece y quema a cualquien enemigo cercano **GIBARTA** Una técnica de hielo que congela a varios enemigos con proyectiles **GIZONDE** Técnica de rayo que ataca a varios enemigos gracias a una reacción en cadena.	**RAFOEI** La más potente de las técnicas de fuego. **RABARTA** Flechas de hielo impactan en todos los objetivos cercanos **RAZONDE** Electrocuta a todos los enemigos alrededor **GRANTS** Potente técnica de rayo individual **MEGID** Una oscura maldición afecta a un enmigo	**RESTA** Recupera tu salud y la de tus aliados cercanos (en niveles altos) **ANTI** Cura estados alterados, y afecta a los aliados en niveles altos **REVERSER** Revive a un compañero muerto en combate	**SHIFTA** Aumenta tu poder de ataque (y el de tus aliados cercanos) **DEBAND** Incrementa tu defensa **JELLEN** Reduce el poder de ataque de los enemigos **ZALURE** Reduce la defensa de los enemigos **RYUKER** Abre un teletransportador al Pioneer 2

TECN





CONSEJOS

TELEPIPE: Esta herramienta os será de gran ayuda en el juego. Antes de enfrentaros a un Jefe, abrid uno para que, en el caso de que caer en combate, podáis volver rápidamente desde el *Pioneer 2* para recuperar vuestra arma y la Meseta que hayáis perdido.

COMBOS: Las combinaciones al atacar son fundamentales. La mejor para mantener a los enemigos a raya es la de débil + débil + fuerte.

ARMAS: A la hora de hacerte con una nueva arma, además del poder de ataque, fíjate en la compatibilidad con los tipos de enemigos a los que te vas a enfrentar, que son iguales en cada uno de los cuatro mundos. Por ejemplo, si vas a comenzar el mundo de las minas, consigue un arma que haga daño adicional a las máquinas.

ARMADURAS: Cuando consigues un blindaje nuevo, has de tener en cuenta que lo más importante no es sólo el nivel de protección. Una armadura con varios *slots* donde poder insertar cápsulas que mejoren tus niveles puede ser fundamental.

PILARES: Cuando acabes con el Jefe de las minas, te encontrarás en una caverna con el acceso a las ruinas bloqueado. Lo que has de hacer es volver a cada uno de los mundos anteriores, al segundo nivel, y activar cada uno de los tres gigantescos pilares que encuentres. Una vez que los tres estén activos, tendrás que regresar a las minas, enfrentarte de nuevo al Jefe y atravesar la puerta recién abierta.





GRUPO ZETA